

# ADOBE® PREMIERE® ELEMENTS

## ヘルプとチュートリアル



# 新機能

# Adobe Premiere Elements 13 の新機能

Adobe Premiere Elements 13 では新機能の搭載と機能強化が図られ、魅力的なムービーを簡単に作成できるようになりました。新機能、変更された機能、廃止された機能についての簡単な説明と、詳細情報が記載されているリソースのリンクをご確認ください。

## 人生のイベントを飾るビデオストーリーの作成

ビデオのお気に入りの場面のマークと抽出

シェイクスタビライザーを使用した揺れのあるフッテージのスタビライズ

ガイド付き編集によるエフェクトマスキングの追加

ガイド付き編集によるタイトル内へのビデオの追加

eLive からビデオ作成のアイデアや Web ヘルプを入手

その他の機能強化

削除された機能

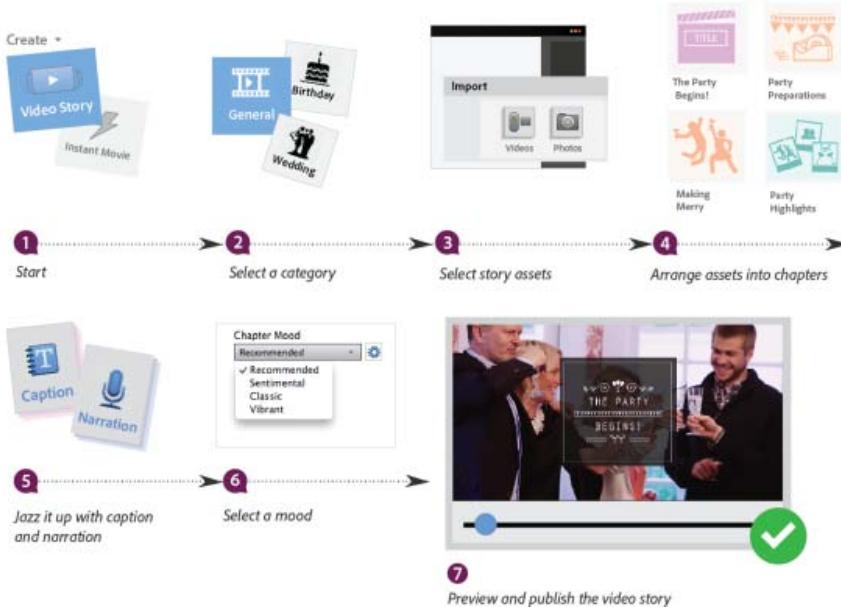
Adobe Premiere Elements には、アセットを整理できる *Elements Organizer* が含まれています。*Elements Organizer* の新機能について詳しくは、[Elements Organizer 13 の新機能を参照してください](#)。

[ページの先頭へ](#)

## 人生のイベントを飾るビデオストーリーの作成

### Adobe Premiere Elements 13 の新機能

新登場のビデオストーリー機能により、ビデオや写真を使って、イベントを魅力的なストーリーに仕上げることができます。例えば、ビデオストーリー機能を使用して、一連のパーティビデオや写真を系統立てて魅力的に表現できます。Adobe Premiere Elements 13 の分かりやすい手順に従えば、ナレーションやキャンプションを追加したビデオストーリーを簡単に作成できます。また、既定のムード（「感傷的」など）やルック（「夜」など）を選択し、音楽を追加すると、ビデオが活気づきます。



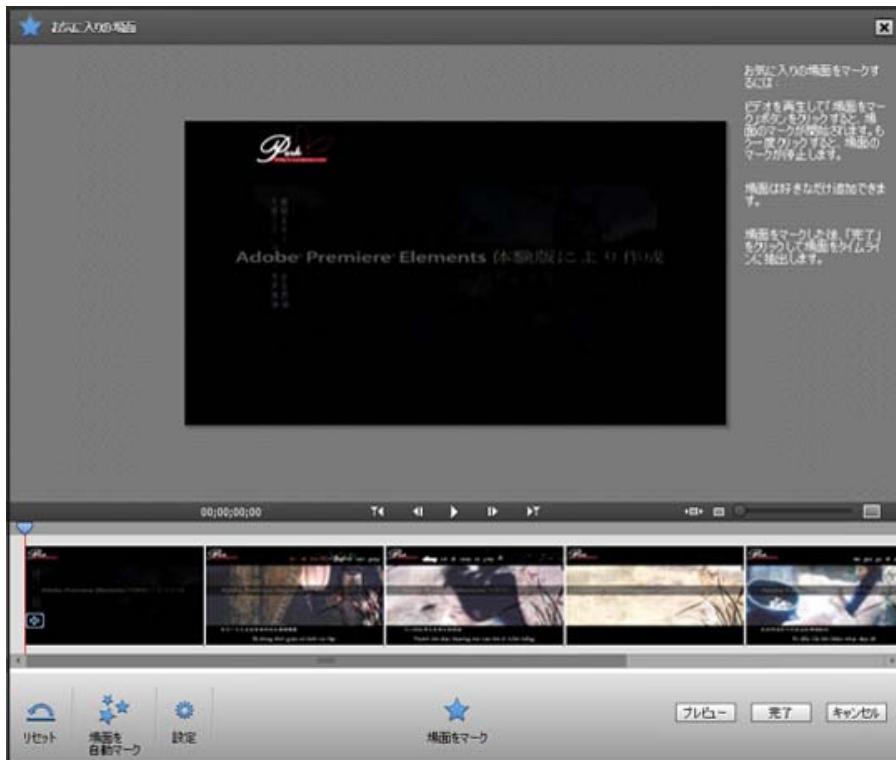
分かりやすい簡単な手順でビデオストーリーを作成

詳しくは、「[ビデオストーリーの作成](#)」を参照してください。

## ビデオのお気に入りの場面のマークと抽出

### Adobe Premiere Elements 13 の新機能

ビデオのお気に入りの場面をマークできるようになりました。Adobe Premiere Elements で、これらの場面を個別のクリップまたは 1 つの結合クリップとして抽出して、編集や書き出しを行うことができます。クイックビューとエキスパートビューの両方でお気に入りの場面をマークできます。「場面を自動マーク」オプションを選択すると、Adobe Premiere Elements の判断でお気に入りの場面を特定します。



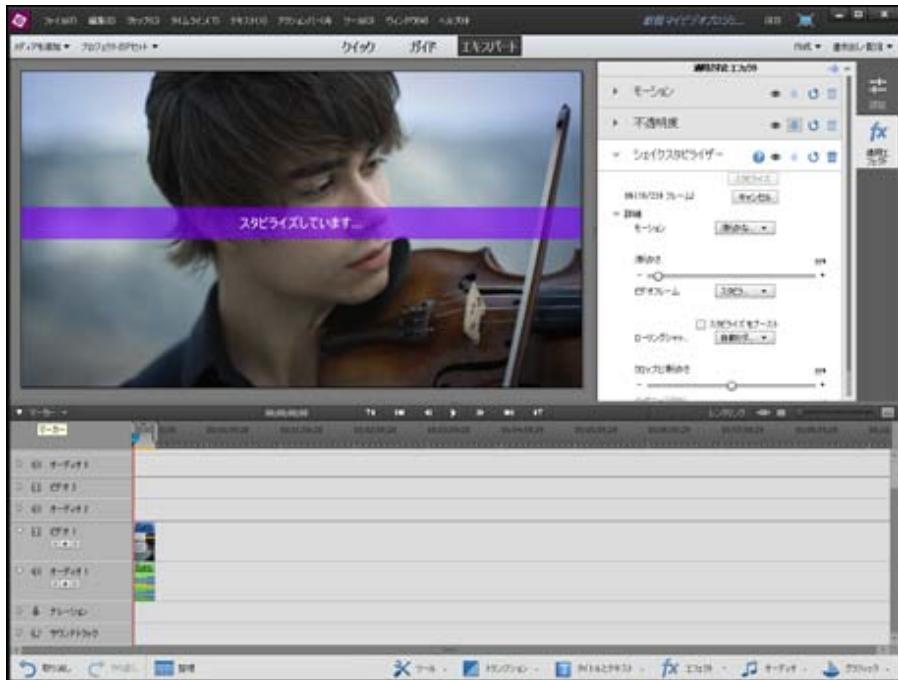
ビデオクリップにマークされたお気に入りの場面

詳しくは、「[お気に入りの場面のマークと抽出](#)」を参照してください。

## シェイクスタビライザーを使用した揺れのあるフッテージのスタビライズ

### Adobe Premiere Elements 13 の新機能

シェイクスタビライザー機能により、手持ち撮影による揺れのあるフッテージを安定したスムーズなフッテージに簡単に変換できるようになりました。シェイクスタビライザーは、カメラの動きによって生じるジッターを除去し、プロのビデオカメラマン並みの仕上がりを実現します。揺れるあるフッテージのスタビライズを開始するには、調整／シェイクスタビライザーをクリックします。



シェイクスタビライザーを使用した揺れのあるフッテージのスタビライズ

詳しくは、「[シェイクスタビライザー](#)」を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

## ガイド付き編集によるエフェクトマスキングの追加

### [Adobe Premiere Elements 13 の新機能](#)

エフェクトマスキングを適用するための新しいガイド付き編集では、ビデオの特定部分にエフェクトを適用できます。エフェクトマスキングは、プライバシーを保護するために人物の顔をぼかすためによく使われます。ブラー効果やモザイク効果を適用すると、人物の顔をマスキングできます。

ガイド付き編集の「ビデオにエフェクトマスキングを適用」オプションは、エキスパートビューでのみ利用可能です。ビデオクリップにエフェクトマスキングを追加するには、「エキスパート」をクリック後、「ガイド」をクリックします。ガイド付き編集のリストから、「ビデオにエフェクトマスキングを適用」オプションを選択します。



ガイド付き編集を使用して適用されたエフェクトマスキング

詳しくは、「[ビデオへのエフェクトマスキングの適用](#)」を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

## ガイド付き編集によるタイトル内へのビデオの追加

### Adobe Premiere Elements 13 の新機能

ガイド付き編集に新たに追加された「タイトル内にビデオを追加」オプションでは、タイトル内にビデオを追加して、インパクトのあるタイトルを作成する方法を案内します。ガイド付き編集を使用して、ムービータイトル内にモーションを追加し、場面の一部に目を引くようなエフェクトやぼかしを入れてドラマチックに仕上げます。

ガイド付き編集の「タイトル内にビデオを追加」オプションは、エキスパートビューでのみ利用可能です。タイトル内にビデオを追加する作業を開始するには、「エキスパート」をクリック後、「ガイド」をクリックします。ガイド付き編集のリストから、「タイトル内にビデオを追加」オプションを選択します。



タイトル内のビデオ - ビデオがタイトル内で再生

詳しくは、「[タイトル内にビデオを追加](#)」を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

## eLive からビデオ作成のアイデアや Web ヘルプ入手

### Adobe Premiere Elements 13 の新機能

Adobe Premiere Elements 13 に、「eLive」という新しいタブが追加されました。eLive の搭載により、ワークスペースから直接、各種リソースにアクセスできるようになったので、ビデオ作成に役立つクリエイティブなアイデアを入手できると同時に、Adobe Premiere Elements をさらに使いこなせるようになります。これらのリソースは、チャネルごとにまとめられており、Web からリアルタイムに取得されるので、ビデオ編集アプリ内から最新の情報を入手できます。

Adobe Premiere Elements の各種機能を利用して、魅力的なビデオを作成する際は、忘れずに「eLive」タブをクリックして、アドビが提供するリソースからアイデアやニュース、ヘルプなどを入手してください。

[ページの先頭へ](#)

## その他の機能強化

- 携帯ビデオとの同期の改善：携帯ビデオと Elements の同期がこれまでより簡単になり、携帯電話のメモリを解放して、編集を楽しむことができます。Elements 上のビデオと携帯ビデオを簡単に同期できるようになりましたので、どこでもあらゆるメモリにアクセスできます。電子メール経由でのビデオの共有がさらに便利になりました。電子メールで非公開の Web ギャラリーのリンクを送信すると、宛先に入力した人のみがそのギャラリーを見るることができます。
- スライドショーの改善：高機能なスライドショーを作成できるようになりました。各スライドに複数の写真を追加して、様々な切り口でストーリーを作成できます。スライドショーをムービーとして書き出すこともできます。
- 高 DPI (Windows) と Retina ディスプレイ (Mac OS) のサポート：フル解像度で写真を表示できるようになりました。

[ページの先頭へ](#)

## 削除された機能

Adobe Premiere Elements 13 では、以下の機能を使用できません。

- DV キャプチャ
- HDV キャプチャ
- コマ撮りキャプチャ（トップモーション）
- web DVD
- flv への書き出し
- パンとズームでの顔のフィルタリング
- サポートされるオペレーティングシステム：
  - Microsoft Windows XP
  - Microsoft Windows Vista
  - Mac OSX 10.7

詳しくは、「[削除された機能とサポートされないファイル形式](#)」を参照してください。

---

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# Elements Organizer 13 の新機能

Elements Organizer 13 には新機能が搭載され、デジタルメディアを簡単に操作できます。新機能の簡単な説明と、詳細情報が記載されているリソースのリンクが記載されています。

Elements Organizer は、Adobe Photoshop Elements および Adobe Premiere Elements で利用できます。これらの製品の新機能については、以下を参照してください。

- [Adobe Photoshop Elements 13 の新機能](#)
- [Adobe Premiere Elements 13 の新機能](#)

[ページの先頭へ](#)

## 新しいスライドショー作成ワークフロー

### Elements Organizer で機能強化

Elements Organizer 13 では、簡単にスライドショーを作成して、テーマ、音楽、テキスト、キャプションなどでスライドショーをカスタマイズできます。スライドショーの作成が完了したら、MP4 ビdeoとして保存するか、配信するか選択できます。

Elements 13 でのスライドショーの作成は、Mac と Windows の両方のサポート対象のプラットフォームで実行できます。以前のバージョンの Elements で作成されたスライドショーを Elements 13 で開くと、スライドショーをアップグレードするようにメッセージが表示されます。

詳しくは、[スライドショーの作成](#)を参照してください。

*The road not taken*



## スライドショーのプレビュー

[ページの先頭へ](#)

## 強化された電子メール機能

### Elements Organizer の新機能

Elements Organizer 13 を使用して、サポートする 32 ビット Windows、64 ビット Windows、Macintosh の 3 つのプラットフォームすべてで、電子メールを介してファイルを共有できます。Gmail、Yahoo!、AOL、Microsoft の電子メールアカウント、またはその他のあらゆる電子メールアカウントを使用して、ファイルを共有できます。

詳しくは、電子メールを介したファイルとスライドショーの共有を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

## 割り付けグリッド

### Elements Organizer の新機能

Elements Organizer 13 には、メディアアグリッドを表示する新しい方法として割り付けグリッドを用意しています。割り付けグリッドを使用すると、メディアのエッジ同士が整列され、グリッドスペース全体がシームレスに塗りつぶされます。メディアの縦横比が常に維持されるので、目立つ隙間がなくなります。

割り付けグリッドは、通常のグリッドと比較すると、使用可能なグリッドスペースにより多くのメディアを表示します。ファイル名、タグ、日付／時間、アルバムとの関連付けなどのファイルの詳細は、割り付けグリッドビューには表示されません。

割り付けグリッドビューを切り替えるには、Ctrl+D (Windows) または Cmd+D (Mac) を押します。



Elements Organizer 13 の割り付けグリッド

[ページの先頭へ](#)

## その他の機能強化

-  HiDPI と Retina ディスプレイのサポート
-  64 ビット Windows のサポート
-  フォルダービューの改良
-  タグパネルの追加

[ページの先頭へ](#)

## 廃止された機能

-  詳細検索ウィジェット
-  フォトメールサービス
-  スマートタグ
-  Canon／Epson／PIM プリンターに関連する一部の機能

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 入門チュートリアル



ヘルプとチュートリアル

Premiere Elements のインストール

ビデオの整理

ビデオの読み込み

ビデオの編集

タイトルの作成

保存と共有



書き出しについてフォーラムで質  
問する



@AdobeElements をフォ  
ローー

# ワークスペース

# ワークスペース

[スタートアップスクリーン](#)  
[クイックビュー](#)  
[ガイドビュー](#)  
[エキスパートビュー](#)  
[メディアを追加パネル](#)  
[クイックビュータイムライン](#)  
[エキスパートビュータイムライン](#)  
[アクションバー](#)  
[調整パネル](#)  
[適用されたエフェクトパネル](#)  
[作成パネル](#)  
[書き出し・配信パネル](#)

Adobe Premiere Elements ワークスペースでは使いやすいインターフェイスをご利用いただけます。ワークスペースは、機能の複雑さに基づいて、クイックビューとエキスパートビューで編成されています。

クイックビューには、ビデオフッテージを簡単に編集して他の人と共有する際に一般的に使用する、基本的な機能が集められています。クリップの編集、DVD や Blu-ray ディスクのメニューの作成、ムービーの書き出しなど、クリップを使用した一般的なタスクを最適化します。

エキスパートビューには、専門家が複雑なビデオ編集作業に使用するオーディオミキサーやタイムストレッチなどの拡張機能やツールが含まれています。

ガイドビューは、一連の手順を順番にガイドして、ムービーを編集できるようにするものです。

eLive タブを使用すると、ワークスペースから直接、各種リソースにアクセスできるようになったので、ビデオ作成に役立つクリエイティブなアイデア入手しやすくなると同時に、Adobe Premiere Elements をさらに使いこなせるようになります。

[ページの先頭へ](#)

## スタートアップスクリーン

初めて Adobe Premiere Elements を起動すると、スタートアップスクリーンが開きます。

「ビデオエディター」をクリックし、既存のプロジェクトを開くか、ワークスペースでプロジェクトを作成します。

Adobe Premiere Elements にメディアを読み込む前に、Elements Organizer にアクセスし、メディアの整理やタグ付け、基本的な編集作業を行います。

## 起動オプションのカスタマイズ

初期設定では、初めて Adobe Premiere Elements を起動すると、スタートアップスクリーンが開きます。

タイトルバーの「設定」ボタンをクリックし、以降の Adobe Premiere Elements の起動時に表示するウィンドウまたはアプリケーションを指定します。

次のいずれかの起動オプションを選択します。

- **スタートアップスクリーン**：Adobe Premiere Elements を開くたびにスタートアップスクリーンが起動します。このオプションは初期設定で選択されています。
- **整理**：メディアを Adobe Premiere Elements で編集する前に、Elements Organizer を使用して整理する場合は、このオプションを選択します。
- **ビデオエディター**：Adobe Premiere Elements を起動するたびに Adobe Premiere Elements ワークスペースを開きたい場合は、このオプションを選択します。

[ページの先頭へ](#)

## クイックビュー

クイックビューのオプションを使用して、タイトル、エフェクト、トランジション、BGM、グラフィックをクリップに追加します。必要に応じてクリップをパンまたはズームしたり、SmartTrim を使用してより鮮明なビデオを作成します。インスタントムービーを使用すると、ムービーの作成手順を自動化できます。

クイックビューには、メディアを追加パネル、クイックビュータイムライン、アクションバー、調整パネル、適用されたエフェクトパネル、書き出しパネルが含まれています。

[ページの先頭へ](#)

## ガイドビュー

ガイド付きビューは、クイックビューおよびエキスパートビューで様々なタスクを実行する方法について、説明を表示します。いずれかのビューで、「ガイド」タブから「ガイド付き編集」を選択し、説明に従います。

[ページの先頭へ](#)

## エキスパートビュー

エキスパートビューには、クイックビューで使用可能なパネルの他に、プロジェクトのアセットパネルが含まれています。

このパネルには、Premiere Elements プロジェクトに読み込むメディアファイルが収容されます。ファイルをリストまたはグリッドで整理するには、パネルオプションを使用します。グリッド表示は、各ファイルをサムネイルで表示します。タイムラインにメディアアセットを追加すると、アセットのサムネイルの下に緑色のアイコンが表示されます。

[ページの先頭へ](#)

## メディアを追加パネル

メディアを追加パネルでは、クイックビュータイムラインに様々なソースからメディアファイルを追加して、並べ替えや編集を行うことができます。

メディアを追加パネルを使用して、ビデオカメラ、フリップ、Web カメラ、デジタルカメラ、携帯電話、ハードディスク内のフォルダーなどのソースからメディアファイルを追加します。



## メディアを追加

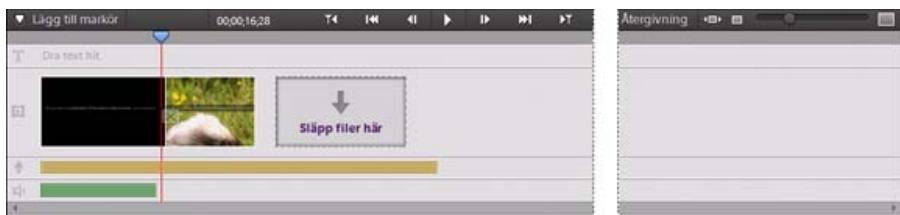
[ページの先頭へ](#)

## クイックビュータイムライン

クイックビュータイムラインには、次のトラックがあります。

- ビデオ：このトラックでビデオクリップや画像を編集します。

- タイトル：このトラックでクリップにテキストタイトルを追加します。
- サウンド：ムービーにBGMやその他のサウンドを追加します。
  - ナレーション：このトラックで録音されたナレーションをムービーに追加します。



クリックビュータイムライン

クリックビュータイムラインでは、各クリップは、クリップ全体にわたる連続したフレームとして表示されます。個々のフレーム内の不要部分をトリミングして並べ替えることができます。また、クリップの位置を入れ替えて、一貫したムービーシーケンスを作成できます。

[ページの先頭へ](#)

## エキスパートビュータイムライン

さらに高度な編集を行いたい場合には、エキスパートビュータイムラインを使用します。エキスパートビュータイムラインには、ムービープロジェクトのビデオクリップとオーディオクリップが、縦に重ねられたトラックに配置されて表示されます。デジタルビデオデバイスからビデオをキャプチャすると、一連のクリップとして表示されます。



エキスパートビュータイムライン

エキスパートビュータイムラインでは、タイムラインルーラーを使用して、時間の経過に応じて、ムービーを構成している各要素と、各要素の相互関係を表示します。タイムラインウィンドウでは、シーンのトリミングや追加、マーカーによる重要なフレームの指定、トランジションの追加、クリップの合成またはスーパーインポーズの制御を行うことができます。エキスパートビュータイムラインには、クリックビューよりも多くのトラックがあります。

[ページの先頭へ](#)

## アクションバー

アクションバーには、編集作業で使用する一般的な機能に簡単にアクセスできるオプションが含まれています。オプションを使用して、タイトル、トランジション、スペシャルエフェクト、グラフィック、音楽、マーカーをクリップに追加します。

アクションバーには次のオプションがあります。

整理：Elements Organizerを開いて、メディアファイルの整理や管理を行うことができます。

ツール：ビデオに効果的なエフェクトを追加できるオプションを提供します。例えば、タイムリマップやSmartMixを使用して、洗練されたモーションエフェクトをビデオに追加します。SmartTrimを選択すると、Premiere Elementsでフッテージを自動編集して、より鮮明なビデオを作成できます。

トランジション：ムービークリップ間で使用できるトランジションを提供します。初めてトランジションを適用すると、トランジションコントロールが自動的に表示されます。トランジションコントロールを使用して、トランジションプロパティを変更します。次回以降にトランジションコントロールを開くには、トランジションをダブルクリックします。エキスパートビューには、クリックビューよりも多くのトランジションエフェクトが用意されています。

タイトルとテキスト：ムービーで使用できるように、あらかじめ用意されたタイトルのテンプレートが含まれています。ムービーに初めてタイト

ルを適用すると、タイトルコントロールが自動的に表示されます。タイトルコントロールを使用して、タイトルプロパティを変更します。次回以降にタイトルコントロールを開くには、タイトルをダブルクリックします。エキスパートビューには、クイックビューよりも多くのタイトルテンプレートが用意されています。

エフェクト：ムービーのクリップに適用できるスペシャルエフェクトとプリセットを表示します。スペシャルエフェクトを適用した後に編集するには、「適用エフェクト」をクリックし、適用されたエフェクトパネルのプロパティを変更します。エキスパートビューには、クイックビューに比べて、様々なカテゴリに分類されたエフェクトが多く用意されています。

オーディオ：ムービーにテーマ音楽を追加できます。ここから複数の音楽クリップを選択できます。音楽クリップは選択順に再生されます。ムービーにサードパーティ製の音楽プラグインを選択するには、「スマートサウンドを使用」をクリックします。

グラフィック：クリップの特定部分に、クリップアートや吹き出し（泡または風船を使用）などのグラフィック画像を追加できます。

[ページの先頭へ](#)

## 調整パネル

調整パネルでは、色や照明など、そのクリップ固有のプロパティを補正できます。また、SmartFix ツールを使用して、ビデオオフテージの画質を高めることができます。



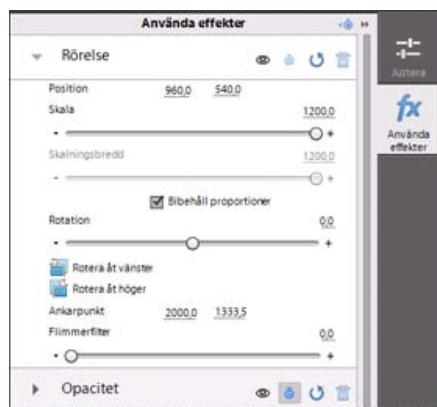
調整パネル

調整パネルを表示するには、クリップを選択し、右側の「調整」をクリックします。クリップにタイトルを追加する場合、必要に応じて、調整パネルを使用してプロパティを変更します。

[ページの先頭へ](#)

## 適用されたエフェクトパネル

適用されたエフェクトパネルでは、クリップに適用済みのエフェクトのプロパティを表示できます。このパネルには、適用されたエフェクトを変更できる様々なオプションが用意されています。



適用されたエフェクトパネル

適用されたエフェクトパネルを表示するには、エフェクトが適用されているクリップを選択し、右側の「適用されたエフェクト」をクリックします。

## 作成パネル

- ビデオストーリー：人生のイベントを構造化したストーリーを作成し、魅力的なタッチで引き立てます。
- インスタントムービー：ムービーの作成プロセスを自動化します。ムービーテンプレートの選択やクリップの編集を簡単に行うことができます。また、インスタントムービーを使用して、テーマに基づいたエフェクト、タイトル、トランジションおよびオーディオをムービーに追加できます。それぞれの設定は自由に変更できます。

## 書き出し・配信パネル

書き出しパネルでは、完成したプロジェクトの保存や書き出しができます。

プロジェクトは、Web、携帯電話およびコンピューターで表示したり、DVD や Blu-ray ディスクに書き込む形式で保存したりすることができます。

- 非公開の Web アルバム：友達とオンラインで非公開のビデオを共有できます。
- ソーシャル Web サイト：Facebook、YouTube、Vimeo などのビデオ共有 Web サイトにアップロードするためのビデオ用。
- ディスク：ムービーを DVD、Blu-ray または AVCHD ディスクにコピーする場合。
- コンピューター：コンピューターでの再生に適したビデオ用。
- 携帯電話および携帯プレーヤー：携帯電話などのデバイスでの再生に適したビデオ用。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

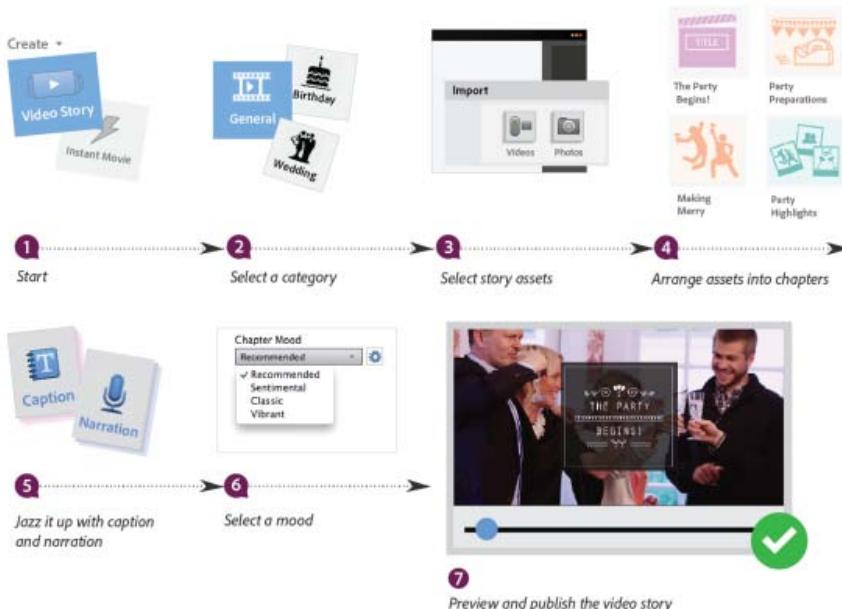
[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ビデオプロジェクトの作成

# ビデオストーリーの作成

写真やビデオを使用して、人生のイベントをインパクトのあるストーリーに仕上げることができます。作成メニューの「ビデオストーリー」オプションでは、イベント（結婚式など）の写真やビデオを、段階的に編成されたワークフローによって、ストーリー形式で作成できます。手順に従って、アセットをチャプターごとに整理し、ナレーションやキャプション、音楽などのエレメントを追加できます。

また、既定の選択肢からムード（「感傷的」や「クラシック」など）を選択できるオプションなどを使用すれば、ビデオストーリーが魔法のように特別な体験へと生まれ変わります。



## ビデオストーリーの作成

[ページの先頭へ](#)

## ビデオストーリーの作成

ビデオストーリーを作成するには、次の手順に従ってください。

1. 作成／ビデオストーリーをクリックします。
2. Adobe Premiere Elements にビデオストーリーの作成に関するヒントが表示されます。左右の矢印をクリックすると、ヒントを表示できます。
  - ・ヒントをすでに表示しており、ビデオストーリーの作成を開始したい場合は、スキップをクリックします。
  - ・「終了」をクリックすると、ビデオストーリーのワークフローを終了して、アプリケーションのワークスペースに戻ります。

注意： 再度ヒントを表示したい場合は、アプリケーションを閉じて再起動します。



## ビデオストーリーのチュートリアルの手順

- ビデオストーリーの作成を開始するには、カテゴリを選択します。「一般」をクリックし、一般テーマを使用したビデオストーリーを作成します。
  - 左右のボタンをクリックしながら、使用可能な各種テーマをブラウズします。表示される画像から、選択したテーマのプレビューを確認できます。
- 「タイムラインのメディアを使用」を選択して、タイムラインからビデオや写真を読み込むか、「はじめに」をクリックしてメディアの読み込みを開始します。
- テーマのコンテンツを使用できない場合がありますが、その場合は、オンラインのコンテンツがダウンロードされ、オンラインコンテンツのダウンロードボックスに進捗状況が表示されます。
- ストーリーアセットを読み込んでストーリーに含めるには、利用可能な読み込みオプションからメディアソースをクリックします。写真やビデオ、オーディオファイルの読み込みに使用できるメディアソースは次のとおりです。

- Elements Organizer から取り込む：Elements Organizer からビデオや写真を読み込むには、このオプションをクリックします。
- フリップまたはカメラからビデオを取り込む：フリップ、AVCHD カメラ、またはその他のメモリやディスクからビデオを読み込むには、このオプションをクリックします。
- カメラまたはデバイスから写真を取り込む：デジタルカメラ、携帯電話またはリムーバブルドライブから写真を読み込むには、このオプションをクリックします。
- ファイルおよびフォルダーを取り込む：ビデオ、写真、およびオーディオファイルをコンピューターのハードディスクから読み込むには、このオプションをクリックします。



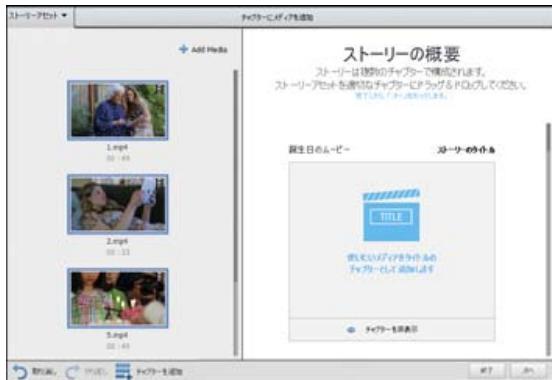
ストーリーアセットとしてメディアを読み込む

メディアを追加ダイアログボックスでメディアを選択し、「開く」をクリックします。



メディアを追加

- 任意のビデオをクリックし、ビデオクリップのプレビューを起動します。ファイルをクリックして選択し、「削除」を押すと、ストーリーアセットからファイルを削除できます。Ctrl + A キーを押してすべてのクリップを選択し、「削除」を押して選択したストーリーアセットからそれらを削除します。ファイルは保存されている場所からは削除されません。
- 「次へ」をクリックすると、ストーリーアセットビューに表示されているすべてのファイルがビデオストーリーに含められます。
- 注意： チャプターのムードと同様に、クリップの一部は既に自動マークされています。必要に応じて、それらのマークを調整できます。
- これでチャプターでビデオを整理し、より体系的に並べ替えることができます。ストーリーは複数のチャプターで構成されます。



## ストーリーの概要ビュー

ビデオや写真を整理し、ビデオストーリーをチャプターとして構造化および管理します。左側のウィンドウから適切なチャプターにストーリーアセットをドラッグ＆ドロップします。例えば、パーティ前の舞台裏のビデオフッテージをパーティの準備チャプターにドラッグ＆ドロップします。ストーリーの概要ビューで実行できるその他の機能は次のとおりです。

- ・メディアを追加：ストーリーアセットウィンドウで「メディアを追加」をクリックすると、さらにビデオや写真を読み込むことができます。
- ・ストーリータイトルおよびストーリークリジット：ストーリータイトルビデオはタイトルチャプターとなります。ビデオストーリーはこのビデオから開始されます。同様に、ストーリークリジットビデオはビデオストーリーの最後のビデオです。その他のチャプターには多くのビデオクリップを追加できますが、ストーリータイトルおよびストーリークリジットの各チャプターに追加できるのは 1 つのビデオだけです。

注意：作業の増分を保存するには、ビデオストーリーの作業中に *Ctrl + S* を押して保存します。

8. ストーリーの概要ビューでチャプターを管理できます。ストーリーの追加、非表示、または削除を行い、ストーリーの流れを整理します。
  - ・チャプターを非表示：「非表示」をクリックし、ストーリーのタイトルチャプターとストーリークリジットチャプターを非表示にします。その他のチャプターを非表示にすることはできません。
  - ・チャプターを追加：アクションバーで「チャプターを追加」をクリックして別のチャプターを追加するか、ストーリーの概要パネルで「チャプターを追加」をクリックします。チャプター内のクリップやチャプターを並べ替えて、ストーリーの流れを変えることもできます。
  - ・ビデオクリップをプレビュー：チャプターに追加されたビデオクリップの再生ボタンをクリックすると、クリップのプレビューが起動します。
  - ・取り消しとやり直し：アクションバーの「取り消し」または「やり直し」をクリックすると、アクションを元に戻したり、繰り返すことができます。

「次へ」をクリックします。自動解析がクリップを分析して、処理します。

クリップの再生順の並べ替えは、チャプターで再生される順番が変更されるようにチャプター内でクリップをドラッグ＆ドロップするだけです。

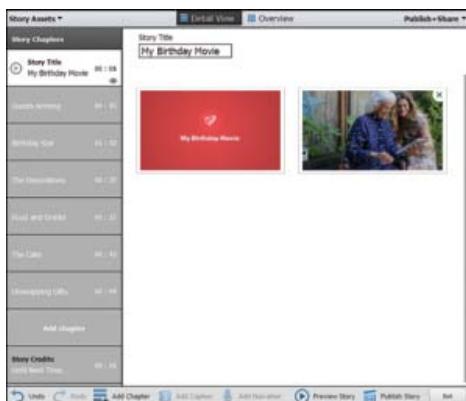
9. 詳細表示のリニアビューにチャプターが表示されます。詳細表示では、ビデオをプレビューすることでチャプターの編集、ビデオのレンダリング、お気に入りの場面のマーク、チャプターへのキャプションやナレーションの追加などを行うことができます。  
さまざまなチャプターに含まれるクリップの構成の非表示、削除、全体表示を簡単に編集するには、上部にあるウィンドウで概要に切り替えます。

## 10. 詳細表示では、次の機能を実行できます。

- ・ストーリーのタイトル：ビデオストーリーのタイトルを編集します。各チャプターには編集可能なタイトルが含まれています。
- ・ストーリーのチャプター：チャプターを表示する順序を変更できます。ストーリーのチャプターペインで、チャプターをドラッグ＆ドロップして順序を変更します。
- ・ストーリーアセット：クリックすると、チャプターにメディアを追加します。
- ・お気に入りの場面をマーク：ビデオクリップの上にマウスを合わせます。お気に入りの場面を起動するには、星の形のアイコンをクリックします。ビデオクリップ内のお気に入りの場面をマークできます。詳しくは、「[お気に入りの場面のマーク](#)」を参照してください。ただし、そのチャプターのイントロクリップのお気に入りの場面をマークすることはできません。
- ・ビデオと写真を削除：写真またはビデオをクリックして選択し、「削除」をクリックしてチャプターから写真またはビデオを削除します。
- ・チャプターを追加：ビデオストーリーにチャプターを追加するには、アクションバーの「チャプターを追加」をクリックします。
- ・キャプションを追加：チャプターにキャプションを追加または編集するには、「キャプションを追加」をクリックして、キャプションビューを起動します。詳細については、[セクションワークフローにキャプションおよびナレーションを追加する](#)をご覧ください。
- ・ナレーションを追加：チャプターにナレーションを追加または編集するには、「ナレーションを追加」をクリックします。詳細について

は、セクションワークフローにキャプションおよびナレーションを追加するをご覧ください。

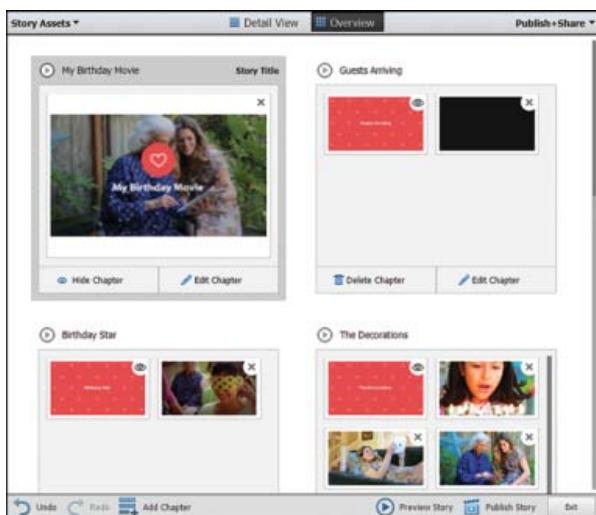
- ・チャプターのムード：チャプターのムードを選択するには、「チャプターのムード」をクリックします。詳細については、セクション「チャプターのムード設定を変更する」をご覧ください。



詳細表示

11. 概要表示では、チャプターに対して次のような様々な処理を実行できます。

- ・チャプターを非表示：ムービーのチャプターを非表示にするには、このオプションをクリックします。
- ・チャプターを編集：チャプターを編集するには、このオプションをクリックします。
- ・チャプターを削除：ビデオストーリーからチャプターを削除するには、このオプションをクリックします。
- ・ストーリーのタイトル：ビデオストーリーのストーリータイトルを編集します。各チャプターには編集可能なタイトルが含まれています。
- ・ビデオと写真を削除：チャプターから写真またはビデオを削除するには、削除アイコンをクリックします。
- ・チャプターを追加：ビデオストーリーにチャプターを追加するには、アクションバーの「チャプターを追加」をクリックします。



概要表示

12. 「ムービーをプレビュー」をクリックして、作成したビデオストーリーをプレビューします。

13. 「ムービーを書き出し」をクリックしてビデオストーリーを書き出します。「書き出し・配信」オプションから選択します。

## ワークフローへのキャプションおよびナレーションの追加

ワークフローにキャプションまたはナレーションを追加できます。キャプションとナレーションによって、ストーリーに深みを持たせたり、背景情報を加えたりすることができます。ワークフローにキャプションまたはナレーションを追加するには、次の手順に従ってください。

1. 詳細表示でチャプターを選択します。
2. アクションバーの「キャプションを追加」または「ナレーションを追加」をクリックします。

3. キャプションを追加または編集するビデオクリップ内のフレームに時間インジケーターを移動します。



キャプションを追加

「キャプションを追加／編集」をクリックしてキャプションを追加または編集します。

4. または、前の手順で「ナレーションを追加」をクリックしてナレーションを追加します。



ナレーションの追加

「録音」をクリックして録音を開始します。

## チャプターのムード設定の変更

「チャプターのムード」ドロップダウンの横にある設定アイコンをクリックすると、あらかじめ定義したムードを選択できます。詳細表示で、チャプターを選択し、ドロップダウンリストからチャプターのムードを選択します。



ビデオストーリーのムードの選択

設定をクリックすると、音楽トラックやルックを変更したり、ビデオクリップの速度を編集したりできます。

---

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# プロジェクトの作成

## プロジェクト

[プロジェクトのプリセットと設定の確認](#)

[新規プロジェクトの開始](#)

[プロジェクトの表示](#)

[ページの先頭へ](#)

## プロジェクト

Adobe Premiere Elements では新規プロジェクトごとにプロジェクトファイルが作成されます。このプロジェクトファイルを公開したり、保存して後で作業したりすることができます。また、メディアを読み込む前にプロジェクトを作成することもできます。

プロジェクトファイルは、ビデオ、画像、タイトル、テーマなど、プロジェクトに追加されるメディアを参照します。

プロジェクトファイルはサイズの小さいファイルです。プロジェクトファイルには、タイトルファイルと、キャプチャまたは読み込み対象となるソースファイルへの参照情報が含まれます。プロジェクトファイルには参照情報が保存されているので、Premiere Elements がソースファイルを検出できるように、ソースファイルの移動、名前変更および削除をしないよう注意してください。

[ページの先頭へ](#)

## プロジェクトのプリセットと設定の確認

プロジェクトを作成するとき、新規プロジェクトダイアログボックスの「設定を変更」ボタンをクリックすると、初期設定のプリセットなどの設定内容を確認できます。Adobe Premiere Elements では、読み込むメディアの種類に基づいてプロジェクト設定が自動的に調整されます。

1. Adobe Premiere Elements で、ファイル／新規／プロジェクトを選択します。
2. 「設定を変更」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

## 新規プロジェクトの開始

1. 次のいずれかの操作を行います。
  - スタートアップスクリーンで「ビデオエディター」をクリックし、「新規プロジェクト」を選択します。
  - Adobe Premiere Elements を起動している場合は、ファイル／新規／プロジェクトを選択します。
2. (オプション) プロジェクト設定を変更するには、「設定を変更」をクリックし、別のプリセットを選択して「OK」をクリックします。

注意： プロジェクト設定を変更すると、後で変更することはできません。

プロジェクト設定を変更しない場合は、以前のプロジェクト設定が使用されます。あるいは、地域設定に基づいて NTS または PAL の AVCHD フル HD プロジェクトが作成されます。

クリップの設定が空のプロジェクトの設定と一致しない場合も、そのクリップを読み込むことができます。Adobe Premiere Elements では、クリップをエクスパートビュータイムラインにドロップすると、プロジェクト設定がクリップの設定で上書きされます。

初期設定では、プロジェクトを保存したフォルダーには、レンダリングされたプレビュー、最適化されたオーディオファイル、キャプチャされたオーディオとビデオも保存されます。これらのファイルはサイズが大きいので、大容量で高速なハードディスクに保存してください。これらのファイルをプロジェクトとは別の場所に保存するには、編集／環境設定／スクラッチディスクを選択して保存先を指定します。

[ページの先頭へ](#)

## プロジェクトの表示

プロジェクトは一度に 1 つしか開くことができません。Adobe Premiere Elements で既存のプロジェクトを開けるようにするには、コンピューター上でプロジェクトファイル (.PRE) とソースファイルの両方にアクセスできることを確認してください。

- 次のいずれかの操作を行います。
  - スタートアップスクリーンで、「ビデオエディター」をクリックしてから「既存のプロジェクト」をクリックします。プロジェクト名を選択します（プロジェクト名が表示されない場合は、「開く」を選択し、プロジェクトファイルを選択して「開く」をクリックします）。
  - Adobe Premiere Elements を起動している場合は、ファイル／プロジェクトを開くまたは最近使用したプロジェクトを開くを選択し、プロジェクトファイルを選択して、「開く」ボタンをクリックします。
  - Windows エクスプローラーで、プロジェクトファイルをダブルクリックします。

注意：Adobe Premiere Elements では、以前のバージョンで作成したプロジェクトを開くことができます。ただし、以前のバージョンでは、新しいバージョンで作成したプロジェクトを開くことはできません。Adobe Premiere Elements の複数のバージョンがインストールされている場合は、ソフトウェアからプロジェクトを開きます。または、ファイルを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）して、アプリケーションを選択します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# プロジェクトの保存とバックアップ

## プロジェクトの保存

### 自動保存を使用したプロジェクトのバックアップ

### 自動保存プロジェクトを開く

[トップへ戻る](#)

## プロジェクトの保存

プロジェクトを保存すると、編集時の作業内容、ソースファイルへの参照および現在のパネル配置が保存されます。なるべく頻繁に保存を行うようにして、何らかの原因で作業内容がなくなってしまっても、できるだけ元の状態に戻せるようにしてください。

- 現在開いているプロジェクトを保存するには、ファイル／保存を選択します。
- プロジェクトのコピーを保存するには、ファイル／別名で保存を選択し、場所とファイル名を指定して「保存」をクリックします。
- プロジェクトのコピーを保存して、元のプロジェクトで作業を続行するには、ファイル／コピーを保存を選択し、場所とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。  
Premiere Elements で、プロジェクトに関するファイル（キャプチャしたビデオとオーディオなど）やプレビューを保存する場所を指定するには、スクラッチディスクを設定します。

[トップへ戻る](#)

## 自動保存を使用したプロジェクトのバックアップ

以前の編集作業の状態に戻したり、クラッシュから復旧するには、「自動保存」オプションを有効にします。このオプションを有効にすると、指定した間隔で Adobe Premiere Elements 自動保存フォルダーにプロジェクトファイルのバックアップが自動的に行われます。例えば、Premiere Elements で 15 分ごとにバックアップコピーを保存するように設定できます。

自動保存のオプションは、プロジェクトを保存するまでに行った変更内容によっては、「取り消し」コマンドの代わりに利用することもできます。ビデオなどのソースファイルと比べると、プロジェクトファイルはサイズが小さいので、プロジェクトファイルのバックアップを複数作成しても消費されるハードディスクの容量は少なくて済みます。

- 編集／環境設定／自動保存を選択します。
  - 次のいずれかの操作を行って、「OK」をクリックします。
    - 「プロジェクトを自動保存」を選択し、プロジェクトを保存する間隔を分単位で入力します。
    - 「プロジェクトバージョンの最大数」に、プロジェクトファイルごとに保存するバージョンの数を指定します。例えば、「5」と入力すると、Premiere Elements によって、開いたプロジェクトごとに 5 つのバージョンが保存されます。
- 注意： 自動保存オプションを有効にするには、プロジェクトを開いたびに少なくとも 1 回はプロジェクトを保存してください。

[トップへ戻る](#)

## 自動保存プロジェクトを開く

- 次のいずれかの操作を行います。
    - Adobe Premiere Elements を起動します。スタートアップスクリーンで、「ビデオエディター」をクリックしてから「既存のプロジェクト」をクリックします。
    - Premiere Elements で、ファイル／プロジェクトを開くを選択します。
  - プロジェクトフォルダーの Adobe Premiere Elements 自動保存フォルダーにあるファイルを開きます（ファイルがない場合、「自動保存」環境設定がオフになっている可能性があります）。
- 注意： クラッシュした後に Premiere Elements を起動すると、最後に保存されたバージョンのプロジェクトを開くかどうかを確認するメッセージが表示されます。



# プロジェクト設定とプリセット

## プロジェクト設定とプリセットについて

[柔軟なシーケンス設定の変更](#)

[プロジェクトプリセットの作成または変更](#)

[プロジェクト設定の確認](#)

[トップへ戻る](#)

## プロジェクト設定とプリセットについて

プロジェクト設定によって、ビデオおよびオーディオのプロジェクトアセットのプロパティが指定されます。例えば、これらのアセットの形式（DV、HDV、AVCHD）、ソース（ハードディスクまたはフラッシュメモリビデオカメラ）、および縦横比（標準またはワイドスクリーンビデオ）などが指定されます。また、プロジェクト設定によって、プロジェクトのフレームレート、オーディオサンプルレート、開始フィールド（奇数フィールドまたは偶数フィールド）、ビット数も指定されます。

新しいプロジェクトを開始すると、Premiere Elements はプロジェクトプリセットを適用します。プロジェクトプリセットは、あらかじめ構成されたプロジェクト設定をまとめたものです。プロジェクトの初期設定のプリセットは、コンピューターにインストールされたバージョンの Premiere Elements でテレビ方式用に使用できます。

NTSC (National Television Standards Committee) は、北米、南米、カリブ海諸国、日本、韓国および台湾のテレビ方式です。

PAL (Phase Alternating Line) は、ヨーロッパ、ロシア、アフリカ、中東、インド、オーストラリア、ニュージーランド、南太平洋諸国、中国およびアジアのその他の地域のテレビ方式です。

プロジェクトの開始後はプロジェクトのプリセットを変更できないので、プロジェクトのプリセットを選択する前にソースフッテージの形式を確認してください。

Web ビデオのストリーミングなど、出力に低めの画質を設定する場合は、プロジェクト設定を変更せずに、書き出しの設定を変更してください。

[トップへ戻る](#)

## 柔軟なシーケンス設定の変更

ムービークリップをエキスパートビュータイムラインに追加すると、クリップのプロパティに合わせて、プロジェクト設定がバックグラウンドで自動的に変更されます。クリップのプロパティには、次元、fps、ピクセル縦横比、フィールド順序などがあります。

[トップへ戻る](#)

## プロジェクトプリセットの作成または変更

Adobe Premiere Elements のプロジェクトプリセットの初期設定は、DV ビデオカメラ、カメラ、DVD ディスク、携帯電話など、一般的なソースのメディアに対応しています。プリセットを選択してプロジェクトを開始した後に、カスタムのプロジェクトプリセットを作成したり、プロジェクトプリセットを変更したりすることはできません。

新規プロジェクトを開始するときにプロジェクトプリセットを変更するには、新規プロジェクトダイアログボックスで「設定を変更」ボタンをクリックします。フッテージに適したプリセットを選択します。

プロジェクトのプリセットと一致しないプリセットを持つムービークリップをエキスパートビュータイムラインに追加すると、メッセージが表示されます。「はい」をクリックすると、プロジェクトの設定が変更され、使用可能な最も近いプリセットが使用されます。詳しくは、「柔軟なシーケンス設定の変更」を参照してください。

## プロジェクトのプリセットの選択

初期設定では、Premiere Elements は、プログラムのインストール時に指定したテレビ方式向けの AVCHD 形式のプリセットを使用します。別の形式、テレビ方式、またはフレーム縦横比でプロジェクトを作成するには、新しいプリセットを選択します。

選択したプリセットが初期設定のプリセットになり、別のプリセットを選択しない限りすべての新規プロジェクトに適用されます。プリセットを一時的に選択した場合は、使用後にそのプリセットを変更してください。

1. Premiere Elements を起動します。
2. スタートアップスクリーンで、「ビデオエディター」をクリックしてから「新規プロジェクト」をクリックします（または、ファイル／新規／プロジェクトを選択します）。
3. 新規プロジェクトダイアログボックスで「設定を変更」をクリックします。
4. 編集するフッテージの形式および方式と一致するプリセットを選択します。例えば、1080i ビデオカメラで撮影した HDV フッテージを編集するときは、ほとんどの場合、「HDV 1080i 30」または「HDV 1080i 25」を選択します。
5. 「OK」をクリックします。

6. プロジェクトの名前と場所を指定し、「OK」をクリックします。

## 開いているプロジェクトの設定の変更

プロジェクトの作成後は、プロジェクト設定に対して実行できる変更は、表示関連の軽微な変更のみです。

注意： プロジェクトを作成した後で、編集モードやプレビューファイルの形式を変更することはできません。

1. 編集／プロジェクト設定／一般を選択します。
2. プロジェクト設定ダイアログボックスで、「一般」、「キャプチャ」および「ビデオレンダリング」のプロジェクト設定を指定します。
3. 「OK」をクリックします。

[トップへ戻る](#)

## プロジェクト設定の確認

プロジェクトプリセットには、「一般」、「キャプチャ」、「ビデオレンダリング」の3つのカテゴリのプロジェクト設定が含まれています。プロジェクトの開始後は、フレームレート、フレームサイズ、縦横比など、ほとんどの設定を変更できなくなります。ただし、設定を見直して、プロジェクトに追加するメディアに合わせて調整することは可能です。

◆ Premiere Elements でプロジェクトを開き、編集／プロジェクト設定/[category] を選択します。

注意： コンピューター、キャプチャカード、ハードウェアバンドルなどサードパーティの製品には、カスタムプリセットが含まれている場合があります。詳しくは、サードパーティの取扱説明書を参照してください。

### NTSC プリセットと PAL プリセット

NTSC プリセットは NTSC 規格に準拠しています。各ビデオフレームは 525 本の水平線から構成され、29.97 フレーム/秒で表示されます。標準 NTSC プリセットは縦横比が 4:3 のフッテージに適用されます。ワイドスクリーン NTSC プリセットは縦横比が 16:9 のフッテージに適用されます。

PAL プリセットは PAL 規格に準拠しています。各ビデオフレームは 625 本の水平線から構成され、25 フレーム/秒で表示されます。

### 一般設定

一般設定（編集／プロジェクト設定／一般）は、プロジェクトの基本的な特性を制御します。これらの特性には、ビデオの処理に使用する編集モード、フレームサイズ、縦横比、時間のカウント方法（時間表示形式）、再生設定（タイムベース）などがあります。これらの設定は、プロジェクトで最も一般的なソースメディアに合わせて設定されます。例えば、フッテージのほとんどが DV である場合は、DV の再生編集モードを使用します。これらの設定を無計画に変更すると、ビデオの品質が劣化する場合があります。

一般設定には、次のオプションがあります。

編集モード プロジェクトのテレビ方式と形式を指定します。タイムベース、フレームサイズ、ピクセル縦横比、フィールド、サンプルレートのプレビュー設定は変更できません。これらの設定は、編集モードによって決まります。

注意： 編集モードの設定は、最終出力の設定ではなく、ソースメディアの仕様を表します。出力の設定は、プロジェクトを書き出すときに指定してください。

タイムベース 各編集の時間位置の算出に使用する時間区分を指定します（PAL の場合は 25、NTSC の場合は 29.97 になります）。

再生設定 このボタンは、DV プリセットを使用した場合、編集モードで DV NTSC や DV PAL を選択した場合、または追加の再生機能を提供するプラグインをインストールした場合に使用可能になります。DV 編集モードの場合、このオプションはプレビューを再生する場所を指定します。

サードパーティ製のプラグインの再生設定については、開発元の取扱説明書を参照してください。

フレームサイズ プロジェクト再生時のフレームのピクセル数を指定します。多くの場合、プロジェクトのフレームサイズはソースメディアのフレームサイズと一致します。再生速度の低下を修正するためにフレームサイズを変更することはできません。ただし、再生設定を変更することはできます。その場合、モニターを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）し、「再生設定」を選択します。出力のフレームサイズを変更するには、書き出し設定を変更します。

ピクセル縦横比 ピクセルの縦横比を設定します。ビデオ形式（PAL または NTSC）によってこの比率が決まります。ビデオと異なるピクセル縦横比を使用すると、ビデオのレンダリングおよび再生時に映像が変形することがあります。

フィールド 優先フィールドを指定するか、各フレームの2つのインターレースフィールドを描画する順序を指定します。Premiere Elements は、DV フッテージがプログレッシブスキャンとして記録されていても、フィールドとともにフッテージをキャプチャします。

時間表示形式 プロジェクト全体にわたって表示される時間の形式を指定します。時間表示オプションは、ビデオおよびモーションピクチャファイルの規格と対応させます。DV NTSC ビデオの場合は、「30 fps ドロップフレームタイムコード」を選択します。DV PAL ビデオの場合は、「25 fps タイムコード」を選択します。

タイトルセーフエリア タイトルのセーフゾーンとして設定するフレーム端の領域を指定し、ピクチャを拡大してもタイトルの端がテレビ画面から切れないようにします。モニターでセーフマージンボタンをクリックすると表示される十字マーク付きの長方形は、タイトルセーフゾーンを示します。タイトルには、アクションよりも広いセーフゾーンを設定する必要があります。

アクションセーフエリア アクションのセーフゾーンとして設定するフレーム端の領域を指定し、ピクチャを拡大してもアクションがテレビ画面から除外されないようにします。モニターでセーフマージンボタンをクリックすると表示される長方形は、アクションセーフゾーンを示します。

サンプルレート プロジェクトのプリセットで使用するオーディオサンプルレートを指定します。一般に、サンプルレートを高くするとプロジェクトの音質が高くなりますが、ディスク消費量が多くなり、処理時間も長くなります。高音質のサンプルレートでオーディオを録音し、その録音時のサンプルレートでオーディオをキャプチャしてください。

表示形式 オーディオの時間表示の単位（オーディオサンプルまたはミリ秒）を指定します。初期設定では、時間はオーディオサンプル単位で表示されます。ただし、オーディオの編集時には、ミリ秒を使用してサンプルレベルの精度で時間を表示することができます。

## キャプチャ設定

キャプチャ設定（編集／プロジェクト設定／キャプチャ）は、ビデオデッキやデジタルビデオカメラからビデオおよびオーディオを直接変換する方法を制御します（キャプチャ設定以外の環境設定は、キャプチャ操作には影響しません）。

## ビデオレンダリング設定

ビデオレンダリング設定は、エキスパートビュータイムラインからビデオを再生するときに Premiere Elements が使用する画質、圧縮設定および色深度を制御します。

ビデオレンダリング設定を使用するには、編集／プロジェクト設定／ビデオレンダリングを選択します。ビデオレンダリング設定には、次のオプションがあります。

**最大 bit 数** プロジェクトで使用する bit 数が低くても、Premiere Elements では最大 32 bit の処理が可能です。このオプションをオンにすると精度は高くなりますが、パフォーマンスは低下します。

ファイルの形式 プレビューのビデオの形式を指定します。

圧縮 Premiere Elements でムービーのプレビュー生成時に適用されるコーデック（圧縮／解凍方式）を指定します。コーデックはプロジェクトのプリセットで定義されています。コーデックは DV 規格に適合する必要があるので、変更できません。

注意： クリップにエフェクトを適用しない場合、またはクリップのフレームや時間に関する特性を変更しない場合は、再生時にクリップの元のコーデックが使用されます。フレームの再計算が必要となる変更を加えた場合には、ここで指定されるコーデックが適用されます。

静止画像の最適化 プロジェクトで静止画を効率的に使用するには、このオプションを選択します。例えば、30 fps のプロジェクトでデュレーションが 2 秒の画像を使用できます。Premiere Elements では、デュレーションが 1/30 秒のフレームを 60 個作成するのではなく、2 秒のフレームを 1 個作成します。静止画を適切に再生できない場合は、このオプションの選択を解除してください。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# プロジェクトのファイルの表示

[プロジェクトのアセットパネルの概要](#)  
[プロジェクト内のソースファイルの名前の変更](#)  
[プロジェクトの項目の検索](#)  
[見つからないプロジェクト用ファイルの検索](#)  
[クリップの削除](#)

[トップへ戻る](#)

## プロジェクトのアセットパネルの概要

プロジェクトのアセットパネルを使用して、プロジェクトのソース素材をプレビューすることができます。エキスパートビューを選択し、「プロジェクトのアセット」をクリックします。

リスト表示またはグリッド表示を使用してプロジェクトの内容を表示できます。表示を切り替えるには、パネルオプションのメニューを使用します。

グリッド表示には、プロジェクトに読み込んだビデオのスナップショットが表示されます。プロジェクトのアセットパネルでは、エキスパートビュータイムラインで使用するファイルが緑色のアイコンで表示されます。パネル内のファイルを検索するには、検索ボックスを使用します。

## メディア項目の表示および配置

プロジェクトのアセットパネルでは、リスト表示で項目を表示することができます。リスト表示では、複数の項目が一覧表の形式で表示され、メディアタイプやデュレーションなどのプロパティを基準にして各項目を検索したり並べ替えたりすることができます。

- リスト表示で項目を並べ替えるには、並べ替えの基準となる列見出しをクリックします（例えば、「メディアタイプ」をクリックすると、項目がメディアタイプ別に並べ替えられます）。フォルダーが展開されている場合、各項目はプロジェクトのアセットパネルでの階層に従い、最上層から下層に向かって並べ替えられます。並べ替えの順序を逆にするには、列見出しを再度クリックします。
- リスト表示で画面に入りきらない列見出しを表示するには、プロジェクトのアセットパネルの右側を右にドラッグします。または、パネルの一番下にあるスクロールバーを右にドラッグします。

## フォルダーのクリップの整理

プロジェクトのアセットパネルではフォルダーを表示でき、Windows エクスプローラーでフォルダーを使用するのと同じ感覚で、プロジェクトの素材を整理できます。フォルダーには、メディアファイルやサブフォルダーを含めることができます。フォルダーは、デジタルビデオのキャプチャデータ、Adobe Photoshop Elements の静止画、オーディオファイルなどをメディアの種類に応じて整理する場合に役立ちます。

❖ プロジェクトのアセットパネルで、次のいずれかの操作を行います。

注意： プロジェクトのアセットパネルにアクセスするには、エキスパートビューで「プロジェクトのアセット」を選択します。

- フォルダーを追加するには、プロジェクトのアセットパネルの下部にある新規フォルダーアイコンをクリックします。リスト表示の場合、新規フォルダーアイコンを続けてクリックすると、それぞれの新規フォルダーは、直前に作成された新規フォルダーの中に作成されます。
- 項目をフォルダーに移動するには、その項目をフォルダーアイコンにドラッグします。フォルダーをほかのフォルダーに移動すると、それらのフォルダーをネストさせることができます。
- フォルダーの内容を表示するには、フォルダーをダブルクリックします。または、リスト表示で、フォルダーアイコンの横にある右向き三角形をクリックして、フォルダーを展開します。
- 親フォルダーに移動するには、該当するアイコンをクリックします。このボタンを押し続けると、現在リスト表示されているフォルダーの上にあるすべてのフォルダーのリストを表示できます。また、特定のフォルダーをハイライト表示させた状態でマウスボタンを放すと、そのフォルダーにジャンプできます。

## プロジェクト内のソースファイルの名前の変更

[トップへ戻る](#)

- クリップの名前を変更するには、そのクリップを選択し、クリップ／名前の変更を選択して、新しい名前を入力してから Enter キーを押します（名前の変更はプロジェクトで使用される参照情報にのみ反映されます。プロジェクトワークスペースおよび Windows の元のソースファイル名は変更されません）。
- 元のソースファイルの名前を変更するには、Premiere Elements を終了して、Windows でファイルの名前を変更します。次回プロジェクトを開いたときに、Premiere Elements によって、ファイルの場所を問い合わせるメッセージが表示されます。

選択したクリップの名前を変更する方法はほかにもあります。例えば、名前を 1 回クリックしてテキストを選択し、新しい名前を入力して Enter キーを押します。

## プロジェクトの項目の検索

❖ エキスパートビュータイムラインで項目を右クリックし、「プロジェクトウィンドウで表示」を選択します。

ハードディスク上の項目を検索するには、クリップを右クリックし、プロパティを選択し、プロパティパネルの上部に表示されるファイルパスをメモしてから検索に利用してください。

## 見つからないプロジェクト用ファイルの検索

Premiere Elements プロジェクトには、元のソースファイルは格納されません。各ソースファイルを読み込んだときのファイル名と場所の情報のみが参照されます。そのため、Windows 上でソースファイルを移動したり、名前を変更したり、削除を行うと、そのプロジェクトを次回開いたときに、「ファイル 'XXXX' はどこにありますか?」というダイアログボックスが表示されます。

プロジェクトは、ソースファイルとともにプレビューファイルも参照します。プレビューファイルを使用すると、処理時間のかかるレンダリングを行わなくても、エフェクトをリアルタイムでプレビューすることができます。プレビューファイルは、必要に応じて作成し直すことができます。

注意： ムービーが完成した後、再使用する予定のないソースファイルは削除できます。作成後にムービーの再編集を予定している場合は、ソースファイルを削除する前に「プロジェクトのコピー」を使用してプロジェクトを保存します。

❖ 「ファイル 'XXXX' はどこにありますか?」ダイアログボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

名前が完全に一致するものだけを表示 プロジェクトを最後に保存したときに参照していたソースファイル名と完全に一致するファイルだけを表示します。ファイル名が変更されていることがわかっている場合は、このオプションの選択を解除します。

選択 見つからないファイルを、オリジナルのファイルまたは置き換え用のファイルで置き換えます。

検索 Windows XP の検索機能を呼び出します。

プレビューをスキップ 見つからないプレビューファイルを無視して、検索のメッセージが表示されないようにします。

スキップ 見つからないファイルをオフラインファイルで置き換えます。オフラインファイルは、プロジェクトのアセットパネルおよびエキスパートビュータイムラインで、関連するクリップの代わりとして使用されます。

すべてスキップ 見つからないすべてのクリップをオフラインファイルで置き換えます。確認のメッセージはこれ以上表示されません。

## クリップの削除

Premiere Elements はプロジェクトにメディアファイルを保存しないので、プロジェクトからクリップを削除すると、ムービーからすべてのインスタンスが削除されますが、Premiere Elements はクリップのソースファイルを Windows デスクトップから削除しません。ディスク容量を増やしたい場合は、ソースファイルを削除します。

メディアファイルをプロジェクトワークスペースから削除するには、次のいずれかの操作を行います。

- パネルでファイルを選択し、削除アイコンをクリックします。
- エキスパートビュータイムラインでファイルを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）し、「削除」を選択します。また、ファイルを選択して Delete キーを押すことでも削除できます。ファイルは Elements Organizer から削除されますが、ハードディスクからは削除されません。

プロジェクトで使用していない項目を確認するには、リスト表示の「ビデオの使用回数」と「オーディオの使用回数」の列を参照してください。これらの項目を表示するには、右にスクロールします。緑色のチェックマーク（リスト表示）および緑色のドット（グリッド表示）は、そのアセットがプロジェクトで使用されていることを示します。



# 変更の取り消し

[変更した順番とは逆の順番での変更の取り消し](#)  
[以前に行った変更の取り消し](#)

[ページの先頭へ](#)

## 変更した順番とは逆の順番での変更の取り消し

編集やエフェクトを変更した後で、その変更を元に戻したい場合、Adobe Premiere Elements では操作を取り消すことができます。取り消し可能な操作は、ビデオの内容を変更する操作だけです。例えば、編集操作は取り消すことができますが、パネルウィンドウのスクロールは取り消すことはできません。

- 直前の変更を取り消したり、やり直すには、編集／取り消しを選択します（一連の変更を順番に取り消すことができます）。
- プロジェクトを開いてから加えた変更や一連のすべての変更を取り消すには、ヒストリーパネルで変更を削除します。
- 例えば、プログレスバーが表示されている場合など、変更処理中に変更を停止するには、Esc キーを押します。
- プロジェクトを保存した後に行つた変更をすべて取り消すには、ファイル／復帰を選択します。

プロジェクトを保存した時点よりも前に行つた変更を取り消すには、*Adobe Premiere Elements* 自動保存フォルダーにある以前のバージョンのプロジェクトを開きます。次に、ファイル／別名で保存を選択して、*Adobe Premiere Elements* 自動保存フォルダー以外の場所にプロジェクトを保存します。取り消し可能な変更操作の数は、自動保存の環境設定に応じて異なります。

[ページの先頭へ](#)

## 以前に行つた変更の取り消し

ヒストリーパネルには、プロジェクトに加えた変更履歴が記録されます。クリップの追加、マーカーの挿入、エフェクトの適用を行うたびに、その操作がリストに追加されます。使用したツールまたはコマンドも、識別用のアイコンと一緒にパネルに表示されます。このパネルを使用すると、複数の変更を一度に取り消すことができます。パネルで変更履歴を選択すると、プロジェクトがその変更を加えたときの状態に戻ります。選択した変更履歴よりも新しい履歴はグレー表示になり、続いて変更を加えると消去されます。

ヒストリーパネルには、現在のセッションの変更だけが記録されます。プロジェクトを閉じる、もしくは「復帰」コマンドを選択すると、ヒストリーパネルの内容が消去されます。パネルには、ほとんどの変更履歴がリストとして表示されますが、一部のパネルで行った変更履歴は表示されません。また、環境設定などのプログラム全体に関連する変更履歴も表示されません。

- ヒストリーパネルを表示するには、ウィンドウ／ヒストリーを選択します。
- ヒストリーパネルで変更履歴を選択するには、該当する変更履歴をクリックします。
- 選択した変更履歴を削除するには、クリックして「OK」をクリックします。
- ヒストリーパネル内を移動するには、パネルのスライダーまたはスクロールバーをドラッグします。ヒストリーパネルメニューから「次のアクション」または「前のアクション」を選択します。
- ヒストリーパネルからすべての変更履歴を消去するには、ヒストリーパネルメニューから「ヒストリーを消去」を選択して、「OK」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# クリップのプロパティの表示

## 基本的なクリップのプロパティの概要の表示

総合的なファイル情報の表示

リスト表示のプロパティのカスタマイズ

エフェクトのプロパティに関する詳細情報の表示

[トップへ戻る](#)

## 基本的なクリップのプロパティの概要の表示

クリップの基本的なプロパティを表示するには、プロジェクトのアセットパネルでクリップを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）して、「プロパティ」を選択します。

[トップへ戻る](#)

## 総合的なファイル情報の表示

Premiere Elements には、ファイルを評価するツールが用意されています。サポートされている形式のファイルであれば、プロジェクトで使用されていないファイルでも分析することができます。例えば、書き出したクリップがインターネット配信に適したデータレートになっているかどうか確認できます。ビデオファイルのプロパティには、ファイルサイズ、ビデオおよびオーディオトラックの数、デュレーション、平均フレームレート、オーディオサンプルレート、ビデオデータレートおよび圧縮設定があります。また、キャプチャしたクリップのドロップフレーム（コマ落ち）に関する情報もあります。

プロパティ情報を使用すると、キャプチャしたクリップのドロップフレームをチェックすることができます。また、データレート分析グラフを使用すると、出力データレートが配信メディアのレートレベルをどの程度満たしているかを確認することができます。このグラフは、レンダリングされたキーフレームレートや、圧縮キーフレームと差異フレームとの差を示すものです（差異フレームとはキーフレームの間にあるフレームです）。また、各フレームのデータレートレベルも示されます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- クリップがエキスパートビュータイムラインにある場合は、クリップを選択して、ファイル／プロパティ情報／選択を選択します。
- プロジェクトで使用していないクリップの場合は、ファイル／プロパティ情報／ファイルを選択します。分析するクリップを探して選択し、「開く」をクリックします。

[トップへ戻る](#)

## リスト表示のプロパティのカスタマイズ

リスト表示をカスタマイズして、必要な情報だけを表示させることができます。表示項目の名前を変更したり、独自の表示項目を追加したり、表示項目の配置を変更したり、表示項目の幅を変更することもできます。

### リスト表示に表示するプロパティの指定

初期設定で「名前」プロパティが表示され、ハードディスク上のクリップ名が示されます。表示項目の編集ダイアログボックスを使用して「名前」プロパティを非表示にすることはできません。プロジェクト内でクリップに使用する名前を変更することはできます。

- プロジェクトのアセットパネルを開きます。
- メディアビューで右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）し、「表示項目の編集」を選択します。アセットを含む行の外側の領域をクリックしてください。
- 次の中からメディアビューに表示するプロパティを選択し、「OK」をクリックします。

使用 プロジェクトで使用しているクリップにチェックマークを付けます。

メディアタイプ ムービーや静止画など、メディアの種類が表示されます。

フレームレート クリップのフレームレート（29.97 fps など）を表示します。

メディアデュレーション ハードディスク上のキャプチャされたメディアの長さで、プロジェクト設定ダイアログボックスの「一般」セクションで指定した時間表示形式で表示されます。

注意： Premiere Elements では、パネルに示されるすべてのデュレーションに、インポイントとアウトポイントで設定されるフレームが含まれます。例えば、インポイントとアウトポイントを同じフレームに設定すると、デュレーションは 1 フレームになります。

ビデオデュレーション ビデオインポイントとビデオアウトポイントによって定義されるクリップの長さです。クリップ速度の変更など、Premiere Elements で適用した調整も含まれます。

オーディオデュレーション オーディオインポイントとオーディオアウトポイントによって定義されるクリップの長さです。クリップ速度の変更など、Premiere Elements で適用した調整も含まれます。

ビデオ情報 クリップのフレームサイズと縦横比およびアルファチャンネルの有無が表示されます。

オーディオ情報 クリップのオーディオの仕様が表示されます。

ビデオの使用回数 ムービーでクリップのビデオコンポーネントが使用される回数が表示されます。

オーディオの使用回数 ムービーでクリップのオーディオコンポーネントが使用される回数が表示されます。

ステータス クリップのステータス（オンラインまたはオフライン）が表示されます。クリップがオフラインの場合は、その理由も表示されます。

クライアント クライアントの名前やその他の詳しい情報を追加するためのフィールドが表示されます。

## リスト表示での表示項目の調整

特定のプロパティを基準にして、速やかにクリップの評価、検索、整理を簡単に行うには、リスト表示を使用します。

1. プロジェクトのアセットパネルを開きます。
2. 次のいずれかの操作を行います。
  - 列の幅を変更するには、列見出しの境界線上にカーソルを移動して列のサイズ変更アイコンを表示させ、横方向にドラッグします。
  - 項目を作成するには、右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して「表示項目の編集」を選択し、「追加」をクリックして、追加する新しい項目を選択します。名前を入力して表示項目の種類を選択し、「OK」をクリックします。種類としてテキストを選択すると、その新しい項目には任意のテキストが入力できるようになります。また、ブール関数を選択した場合には、その項目にチェックボックスが表示されます。
  - 表示する項目を選択するには、右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して「表示項目の編集」を選択し、表示する項目の横にあるボックスをオンにします。
  - 列を昇順または降順で並べ替えるには、列見出しをクリックします。
  - 表示項目を並び替えるには、右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して「表示項目の編集」を選択し、移動する項目の名前を選択してから「上に移動」または「下に移動」をクリックします。

注意： Premiere Elements では、一部の項目の属性がロックされています。表示項目の編集ダイアログボックスで、ロックされた属性の検索や変更を行うことはできません。例えば、自分で追加した項目名は変更できますが、Premiere Elements で最初から設定されている項目の名前は変更できません。

---

## エフェクトのプロパティに関する詳細情報の表示

[トップへ戻る](#)

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで任意のクリップを選択します。
2. 「適用されたエフェクト」ボタンをクリックし、適用されたエフェクトパネルにプロパティを表示させます。



# ムービーのプレビュー

## モニターパネルでのムービーのプレビュー

フルスクリーンモードでのプレビュー

テレビモニターでのプレビュー

プレビュー部分のレンダリング

プレビューファイルの削除

[トップへ戻る](#)

## モニターパネルでのムービーのプレビュー

モニターパネルで、ムービーの全体または一部を簡単にプレビューできます。ムービーをプレビューするには、最初にエフェクト（モーション、不透明度、ボリュームの設定）を適用したり、すべてのトラック上のクリップを表示する準備を整えておく必要があります。ビデオの画質とフレームレートは、ムービーをリアルタイムでプレビューできるように自動的に調整されます。クリップの継ぎ目がカットのみのムービーは、通常、標準の品質とフレームレートでプレビューされます。エフェクトが適用されたり、ビデオとオーディオが多重構造になっている複雑なムービーの場合には、プレビューする前にレンダリングが必要になる場合があります。



モニターパネル

A. 現在の時間 B. 再生コントロール

❖ モニターパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- ムービーをプレビューするには、再生ボタンをクリックするか、スペースバーを押します。  
注意： 現在時刻インジケーターをムービーの先頭に設定するには、Home キーを押します。
- 再生画質を変更するには、モニターパネルで右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）します。再生画質／最高を選択します。設定を「最高」に変更すると、コンピューターの CPU 使用率と RAM 消費量が増加します。
- プレビューを一時停止するには、一時停止ボタンをクリックするか、スペースバーを押します。
- プレビューの表示速度を調整するには、シャトルスライダーを右にドラッグします。シャトルスライダーを大きくドラッグするほど、クリップの再生は速くなります。
- 逆再生するには、シャトルスライダーを左にドラッグします。シャトルスライダーを大きくドラッグするほど、クリップの巻き戻しは速くなります。
- 1つ先のフレームへ移動するには、次のフレームボタンをクリックします。5つ先のフレームへ移動するには、Shift キーを押しながら次のフレームボタンをクリックします。
- 1つ前のフレームへ移動するには、前のフレームボタンをクリックします。5つ前のフレームへ移動するには、Shift キーを押しながら前のフレームボタンをクリックします。
- 別のフレームにジャンプするには、現在の時間の表示をクリックし、新しい時間を入力します（コロンやセミコロンを入力する必要はありません）。

せん。ただし、100 未満の数値はフレーム数として解釈されます）。

- 前のクリップの最後（カットまたは編集ポイント）へ移動するには、前の編集ポイントへ移動ボタンをクリックします。
- 次のクリップの先頭へ移動するには、次の編集ポイントへ移動ボタンをクリックします。

#### クリックビュータイムラインから 1 つのクリップをプレビュー

❖ クリックビュータイムラインでクリップをダブルクリックします。

#### プレビュー時のエキスパートビュータイムラインのスクロール

表示されているタイムラインよりシーケンスが大きい場合は、エキスパートビュータイムラインを右から左へ自動的にスクロールするよう設定できます。これにより、シーケンス全体を表示するのにズームアウトする必要がなくなります。

1. Windows® では、編集／環境設定／一般を選択します。Mac® OS では、Adobe Premiere Elements 11／環境設定／一般を選択します。

2. 再生時のタイムラインスクロールメニューからオプションを選択します。

スクロールなし エキスパートビュータイムラインをスクロールしません。

ページスクロール エキスパートビュータイムラインの可視領域を 1 ページ単位でスクロールします。

スムーズスクロール 表示されているタイムラインの中央に時間インジケーターがある間、エキスパートビュータイムラインをスクロールします。

#### モニターパネルでのセーフマージンの表示

モニターパネルには、セーフマージン（セーフガイド）を表示できます。この表示を参考にして、プロジェクト内のテキストやオブジェクトがセーフゾーンの外側にはみ出ないかどうかを確認できます。テキストやオブジェクトがセーフゾーンの外側にはみ出している場合は、特定の画面で再生するときにその部分が途切れることになります。セーフマージンは、編集操作を行う際のガイドでしかなく、プレビューファイルやムービーを書き出したファイルには含まれません。



モニターパネルに表示されたセーフマージン

A. アクションセーフマージン B. タイトルセーフマージン

❖ モニターパネルを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「セーフマージン」を選択します。名前の横にチェックマークが表示されている場合は、セーフマージンガイド表示がオンであることを示しています。

標準のアクションセーフマージンとタイトルセーフマージンは、それぞれ 10 % と 20 % になっています。セーフマージンのサイズは、プロジェクト設定ダイアログボックスで変更できます。

#### フルスクリーンモードでのプレビュー

[トップへ戻る](#)

クリップまたはムービーの詳細を確認するには、フルスクリーンモードでプレビューします。このモードでは、コンピューターの画面いっぱいにビデオが表示され、クリップとムービーの詳細な部分まで確認できます。フルスクリーンでプレビューすると、他の人とも室内で作品と一緒に見ることができます。

#### ムービーのフルスクリーンモードでの再生

❖ アプリケーションの右上隅にあるフルスクリーンボタンをクリックします。プレビュー画面が画面いっぱいに表示され、自動的に再生を開始します。

#### フルスクリーンプレビューの一時停止、逆再生および再生

フルスクリーンプレビューの再生および一時停止に加えて、1 フレーム単位で前に戻したり先に進めることができます。

1. コントロールバーを表示するには、画面下部にカーソルを移動します。



フルスクリーンプレビューでプレーヤーコントロールを表示するには、画面下部にカーソルを移動します。

2. 一時停止ボタン、前のフレームボタン、または次のフレームボタンをクリックします。

#### フルスクリーンモードの終了

1. コントロールバーを表示するには、画面下部にカーソルを移動します。
2. コントロールバーの右側にある終了ボタンをクリックします。

---

## テレビモニターでのプレビュー

[トップへ戻る](#)

ビデオカメラまたはアナログデジタルコンバーター（デジタイザー）を使用して、テレビモニターまたはビデオモニターでムービーをプレビューすることができます。プロジェクト設定ダイアログボックスには、DV デバイスを使用してプレビューするためのオプションがあります。ただし、これらの設定を変更する前に、ハードウェアを正しく設定しておく必要があります。

注意： テレビモニターまたはビデオモニターがビデオカメラまたはアナログデジタルコンバーターに接続されていることを確認してください。また、デバイスが（通常は IEEE 1394 ポート経由で）コンピューターに正しく接続されていることを確認してください。デバイスがアナログオーディオとアナログビデオをモニターに出力するよう設定してください。モニターを自動検出するデバイス以外の場合には、メニュー オプションからモニターを選択してください（詳しくは、使用するデバイスに付属の取扱説明書を参照してください）。

1. 編集／プロジェクト設定／一般を選択し、「再生設定」ボタンをクリックします。
2. 「リアルタイム再生」セクションで、次のオプションを選択します。
  - モニターパネルとテレビモニターでプレビューする場合は、「再生中のデスクトップビデオ表示」オプションをオンにします。モニターパネルでの再生が不安定な場合は、このオプションをオフにします。
  - 「外部デバイス」で、テレビモニターに出力するビデオカメラまたはデジタイザーに合わせてオプションを選択します。
  - 「縦横比を変換」で、「ハードウェア（サポートされている場合）」を選択します。
  - テレビモニターでビデオとともに音声もモニターする場合は、「外部デバイスオーディオ」をオンにします。このオプションを有効にすると、再生時に音声とビデオが同期されます。

注意： リアルタイム再生では、完全にレンダリングされた最終版のプレビューを即時に見ることができます。レンダリングを必要としない編集機能を使用すると、編集時の作業内容を自由に見直したり、いろいろな設定を試すことができます。最適な再生フレームレートを得るには、Pentium® 4、3GHz またはそれより上位のシステムを使用してください。

3. 「書き出し」セクションの「外部デバイス」では、指定したデバイスに書き出すかどうかを選択します。このオプションは再生に影響しません。
4. 「デスクトップ表示モード」セクションで、ディスプレイアダプターが DirectX® をサポートしている場合は、「GPU エフェクト高速化」をオンにします。サポートしていない場合は、「互換」または「標準」のうち、システムで最適な再生結果が得られるほうを選択します。
5. その他の再生設定は変更しないで、「OK」をクリックします。
6. プロジェクト設定ダイアログボックスで「OK」をクリックします。

---

## プレビュー部分のレンダリング

[トップへ戻る](#)

エフェクトを適用したり、ビデオとオーディオが多重構造になっている複雑なムービーやインスタントムービーの場合には、正しく表示するために多くの処理時間が必要になります。Adobe Premiere Elements で十分な速度と品質で表示できない部分がある場合、細い赤い線がエキスペリエンスタイムラインのタイムラインルーラーに追加されます。

これらの部分をプレビューするには、まずレンダリングという作業を行う必要があります。レンダリングを行うと、多重構造のトラックやエフェ

クトが計算され、プレビューがファイルに保存されます。Adobe Premiere Elements では、ムービーのその部分をプレビューするたびに、このプレビューファイルを使用します。一度レンダリングすると、対象部分を変更しない限り、レンダリングし直す必要はありません（レンダリングされた部分は、エキスパートビュータイムライン上に緑の線で示されます）。

注意： レンダリングした部分に大幅な変更を加える場合、プレビューファイルは意味がなくなり、緑の線は赤い線に変わります。複雑なエフェクトをフルフレームレートでプレビューするには、対象の部分を再度レンダリングする必要があります。

レンダリングする部分は、エキスパートビュータイムラインのワークエリアバーを使用して指定します。

### レンダリングする部分の設定

- ワークエリアバーの中央（縦線が数本表示されている部分）を、プレビューする部分の上までドラッグします。ワークエリアバーは、必ず中央部分をドラッグしてください。この部分以外をドラッグすると、時間インジケーターが移動してしまいます。
- ワークエリアバーの中央（縦線が数本表示されている部分）が表示されていない場合は、Alt キーを押しドラッグすると、ワークエリアバーを移動することができます。
- 時間インジケーターを移動し、Alt + [ キーを押してワークエリアの開始位置を設定します。
- 時間インジケーターを移動し、Alt + ] キーを押してワークエリアの終了位置を設定します。
- ワークエリアバーの幅をムービー全体に設定するには、Alt キーを押しながらワークエリアバーをダブルクリックします。
- 単純にワークエリアバーをダブルクリックすると、タイムライнуルーラーの幅とムービー全体の長さのどちらか短いほうに設定されます。ワークエリアバーの上にポインターを移動すると、ワークエリアバーの開始タイムコード、終了タイムコードおよびデュレーションを示すツールヒントが表示されます。

### プレビューのレンダリング

◆ プレビューする部分にワークエリアバーを設定して、「レンダリング」ボタンをクリックするか、タイムライン／ワークエリアをレンダリングを選択します（レンダリング時間は、お使いのシステムのリソースと該当するタイムラインの構成領域の複雑さによって変わってきます）。ワークエリアバーを設定して Enter キー（Windows）または Home キー（Mac OS）を押しても、プレビューをレンダリングできます。

### プレビューファイルの削除

[トップへ戻る](#)

ムービーを再生すると、ムービーがモニターパネルで再生されている間、トラックとエフェクトがバックグラウンドで合成されます。

ムービーをレンダリングした場合には、プレビューファイルが作成され、ハードディスクに保存されます。一度レンダリングすると、トラックとエフェクトは再処理されず、プレビューファイルを直接再生できます。また、プレビューファイルがあれば、ムービーの書き出し時に時間を節約することができます。これは、Adobe Premiere Elements ではプレビューファイルに保存されている情報を使用でき、レンダリングし直す必要がないからです。

◆ エキスパートビュータイムラインまたはクイックビュータイムラインをアクティブにして、タイムライン／レンダリング済みファイルを削除を選択します。削除を確認するダイアログボックスが表示されたら「OK」をクリックします。

注意： Windows デスクトップ上で直接ファイルを削除するのではなく、「レンダリングファイルを削除」コマンドを使用して削除してください。プロジェクトはソースメディアと同様にプレビューファイルを参照しています。そのため、このコマンドを使用せずにプレビューファイルを移動または削除すると、プロジェクトを次回開いたときに、ファイルの位置を問い合わせるダイアログが表示されます。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# インスタントムービーの作成

## ワークスペースからのインスタントムービーの作成

### インスタントムービーの編集

### エキスパートによる説明：インスタントムービーの基本

インスタントムービーでは、タイトルやサウンドトラック、エフェクトやトランジションなどを含んだ本格的な編集済みのムービーをすばやく簡単に作成できます。インスタントムービーを作成する際に、Adobe Premiere Elements はクリップを分析します（分析がまだの場合）。また、必要に応じてスマートタグを適用し、クリップを編集して、選択したテーマを適用します。独自のタイトルや終了クレジットを使用し、テーマをカスタマイズできます。また、独自の音楽やエフェクトを設定することもできます。

解析オプションは初期設定で有効になっています。解析を無効にすると、スマートタグが使用されません。

ムービーテーマを使用すると、特定の外観をムービーに適用できます。例えば、「幸せの鳩」を使用すると、エレガントなオープニングとエンディング、白い鳩が飛ぶシーンやウェディング用のBGMなどが追加されます。また、「コミック」を使用すると、カラーエンボスなどのスタイルリッシュなエフェクトを追加したり、タイトルをポップで大きなフォントで表示したりすることで、子ども向けの楽しいパーティビデオを作成できます。各テーマでは、クリップの選択、トリミング、シーケンス設定を行うための独自の編集スタイルを使用します。

テーマの初期設定のデュレーションは、約4～6分です。インスタントムービーはムービー内のすべてのクリップで使用できます。また、一部のクリップでインスタントムービーを使用すると、DVDの最初や最後にモンタージュなどの特殊な機能を作成できます。

選択可能なテーマは様々です。テーマに含まれているプロパティをすべて適用することも、一部だけ適用することも可能です。同様に、クイックビューのタイムラインやエキスパートビューのタイムラインのシーケンス全体にテーマを追加できます。また、1つのクリップにのみテーマを追加することも可能です。

[ページの先頭へ](#)

## ワークスペースからのインスタントムービーの作成

1. クイックビューのタイムラインまたはエキスパートビューのタイムラインで、ムービーに追加するクリップを選択します。
2. アクションバーの「インスタントムービー」をクリックします。
3. ムービーのテーマを選択するか、またはテンプレートをダウンロードします。インスタントムービーのオンラインテンプレートをダウンロードするには、次の操作を行います。
  - a. ムービーのテーマテンプレートを右クリック（Mac OSではControlキーを押しながらクリック）します。
  - b. 選択したテンプレートをダウンロードするには、「今すぐダウンロード」をクリックします。すべてのテンプレートをダウンロードするには、「すべてをダウンロード」をクリックします。
  - c. （オプション）Adobe Premiere Elementsで作業を継続しながらバックグラウンドでコンテンツをダウンロードするには、「バックグラウンドでダウンロード」ボタンをクリックします。
4. 必要に応じて、ムービーのプロパティを指定します。



- 「オープニングタイトル」と「エンディングタイトル」：オープニングタイトルとエンディングタイトルを複数行で指定できます。ただし、最良の結果を得るには、オープニングタイトルを1行で指定してください。
- インスタントムービー：自動編集を実行するかどうかを指定します。実行すると、クリップが自動的にトリミングされ、スマートタグに基づいてプロジェクトに追加されます。また、クリップを分析してスマートタグをクリップに適用するかどうかも指定します。
- 適用：プロジェクト全体にテーマを適用するか、クイックビューのタイムラインまたはエキスパートビューのタイムラインで選択したクリップにテーマを適用するかを指定します。
- 音楽：テーマ音楽を使用するか、独自の音楽を使用するか（「参照」をクリックし、対象ファイルを選択して開きます）、音楽を使用しないかを指定します。複数の音楽クリップを選択できます。音楽クリップは選択順に再生されます。「音楽 / サウンドエフェクト」と「クリップの音声」の間でライダーをドラッグし、使用するサウンドトラックおよびオーディオエフェクトとクリップの音声の比率を設定します。インスタントムービーは音楽のビートと同期するので、曲を変更すると、結果が大幅に変化する場合があります。さらに、曲を変更すると、新しい曲のデュレーションに合わせてムービーのデュレーションも変化します。
- 速度と適用度：カットの速度とエフェクトの量を制御できます。「速度と適用度」オプションの横にある三角形をクリックして、ライダーを使用してカットの速度とエフェクトの量を調整します。
- デュレーション：最終的なムービーの長さを指定します。「曲に合わせる」を選択すると、テーマ音楽と同じ長さのムービーが作成されます。このパラメーターを使用すると、時間、分、秒をドラッグしてデュレーションを選択することで、ムービーの長さを正確に指定できます。「すべてのクリップを使用」を選択すると、選択したすべてのクリップが使用され、それらのクリップの長さに基づいてデュレーションが設定されます。

注意：テーマ音楽より長いデュレーションを指定すると、音楽がループ再生されます。デュレーションがテーマ音楽の長さより短い場合は、音楽が最後のクリップで終了します。

- シーケンス：クリップを「撮影日時順」のスタンプに従って並べ替えるか、またはテーマの編集規則に従って並べ替えるかを指定します。
- テーマコンテンツ：最終的なムービーで使用するテーマコンテンツを指定します。任意のオプションをオンまたはオフにします。一部のクリップにエフェクトが既に適用されている場合は、適用済みのエフェクトを保持するか、または適用済みのエフェクトを削除してテーマのエフェクトで置き換えるかを選択できます。
- プレビュー用にレンダリング：このオプションをオンにすると、インスタントムービーの作成後にそのムービーがレンダリングされ、タイムラインに配置されます。レンダリングを行うと、再生するムービーのフレームレートが改善します。

[ページの先頭へ](#)

## インスタントムービーの編集

インスタントムービーを作成する際に、Adobe Premiere Elements は、すべてのクリップを結合して1つのクリップを作成します。クリップを個別に編集または置き換える場合は、この結合されたクリップを分割できます。「クリップを置き換える」コマンドを使用して、新しいクリップのトリミングや編集を行わずに、クリップをすぐに置き換えることができます。また、クリップに適用されているエフェクトやオーバーレイを変更できます。

インスタントムービーは追加された音楽クリップのビート検出を使用して作成されるので、オーディオクリップを変更すると、ビデオの同期がず

れる場合があります。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# スクラッチディスクの操作

[スクラッチディスクについて](#)

[スクラッチディスクの種類](#)

[スクラッチディスクの設定](#)

[スクラッチディスクのパフォーマンスの最適化](#)

[ページの先頭へ](#)

## スクラッチディスクについて

プロジェクトを編集すると、Adobe Premiere Elements では、プロジェクトのスクラッチファイルがディスクに保存されていきます。スクラッチファイルには、キャプチャしたビデオおよびオーディオファイル、最適化したオーディオファイル、およびプレビューファイルが含まれます。Adobe Premiere Elements では、最適化したオーディオファイルとプレビューファイルを使用してパフォーマンスを上げ、リアルタイム編集、高性能な処理、効率的な出力を実現しています。スクラッチディスクのすべてのファイルは、作業セッションが終了しても保持されます。最適化したオーディオファイルを削除した場合は、Adobe Premiere Elements によって自動的に作成し直されます。プレビューファイルを削除した場合、このファイルは自動的には再作成されません。

初期設定では、スクラッチファイルはプロジェクトと同じ場所に保存されます。スクラッチディスクに必要な容量は、ムービーが長くなったり、複雑になったりするほど大きくなります。システムで複数のディスクが使用できる場合は、[編集／環境設定／スクラッチディスク](#)（Mac OS では Adobe Premiere Elements 13／環境設定／スクラッチディスク）を選択します。スクラッチファイルを保存するために Premiere Elements で使用するディスクを指定します。最適なパフォーマンスで作業を行うには、プロジェクトでキャプチャや編集などの作業を始める前にスクラッチディスクを適切に設定しておくことをお勧めします。

[ページの先頭へ](#)

## スクラッチディスクの種類

スクラッチディスクの種類ごとに別々のハードディスクを指定するとパフォーマンスを向上させることができます。同じディスク上の個別のフォルダーを指定することもできます。[編集／環境設定／スクラッチディスク](#)（Mac OS では Adobe Premiere Elements 13／環境設定／スクラッチディスク）を選択して、次のスクラッチディスクオプションを設定します。

**キャプチャしたビデオ** キャプチャパネルでキャプチャしたビデオファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。

**キャプチャしたオーディオ** キャプチャパネルでキャプチャしたオーディオファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。

**ビデオプレビュー** ビデオプレビューファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。このファイルは、タイムライン／ワークエリアをレンダリングを選択したときや、ムービーファイルの書き出しあり DV デバイスへの書き出しを行ったときに作成されます。プレビューエリアにエフェクトが含まれている場合、そのエフェクトが最終出力の画質でレンダリングされ、プレビューファイルとして保存されます。

**オーディオプレビュー** オーディオプレビューファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。このファイルは、タイムライン／ワークエリアをレンダリングを選択したときに作成されます。また、クリップ／オーディオオプション／レンダリングして置き換えを選択したときや、ムービーファイルの書き出しあり DV デバイスへの書き出しを行ったときにも作成されます。プレビューエリアにエフェクトが含まれている場合、そのエフェクトが最終出力の画質でレンダリングされ、プレビューファイルとして保存されます。

**メディアキャッシュ** メディアファイルの読み込み時のパフォーマンスを向上するために Premiere Elements によって作成されるオーディオピークファイル、最適化したオーディオファイル、ビデオインデックスファイルおよびその他のファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。

**ディスクエンコード** DVD などの作成時に生成されるエンコード済みのビデオおよびオーディオファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。

注意： Adobe Premiere Elements によって、プレビューファイル、エンコードファイル、メディアキャッシュなどが、それぞれの種類用に指定したフォルダーのサブフォルダーに保存されます。各サブフォルダーには、保存されているスクラッチファイルの種類と同じ名前が付けられます。

## スクラッチディスクの設定

スクラッチディスクは、環境設定ダイアログボックスのスクラッチディスクセクションで設定します。選択したボリュームの空きディスク容量を確認するには、パスの右側に表示されるボックスを確認します。パスが長すぎて読めない場合は、パス上にマウスカーソルを合わせると、ツールヒントにパス全体が表示されます。

1. 編集／環境設定／スクラッチディスク（Mac OS では Adobe Premiere Elements 13／環境設定／スクラッチディスク）を選択します。
2. スクラッチディスクの種類ごとに、Premiere Elements で目的のスクラッチファイルを保存するハードディスク上の場所を指定します。ポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

マイドキュメント マイドキュメントフォルダーにスクラッチファイルを保存します。

プロジェクトファイルと同じ プロジェクトが保存されるフォルダーと同じフォルダーにスクラッチファイルを保存します。

カスタム 現在選択されているパスがポップアップメニューにないことを示します。現在のパスは、「参照」ボタンをクリックして、使用可能なディスク上の場所を指定するまで変更されません。

## スクラッチディスクのパフォーマンスの最適化

- 使用可能なハードディスクが 1 台しかない場合は、すべてのスクラッチディスクのオプションを初期設定のままにして使用することをお勧めします。
- 複数台ある場合は、スクラッチディスクの設定先として、メインの読み込みドライブではなく、容量の大きいサブハードディスクを選択してください。Premiere Elements では、各種のスクラッチファイルを専用のディスクに配置できます。例えば、あるディスクにはビデオをコピーし、別のディスクにはオーディオをコピーできます。
- Windows に搭載されているディスクデフラグツールまたはサードパーティ製のユーティリティを使用して、スクラッチディスクのディスク最適化を定期的に行ってください。デフラグツールを使用するには、スタート／プログラム／アクセサリ／システムツール／ディスクデフラグを選択します。操作手順について詳しくは、Windows またはサードパーティ製ユーティリティの取扱説明書を参照してください。
- メディアのキャプチャとスクラッチファイルの保存には、最も高速なハードディスクを指定します。オーディオプレビューファイルとプロジェクトファイルには、速度の遅いハードディスクを指定してもかまいません。
- コンピューターに接続されているハードディスクだけを指定します。ネットワーク上のハードディスクは、スループットが非常に低いのでお勧めできません。また、Adobe Premiere Elements はスクラッチディスクのファイルに常にアクセスする必要があるので、リムーバブルメディアもスクラッチディスクとして使用しないように注意してください。スクラッチディスクのファイルはプロジェクトごとに保持され、プロジェクトを閉じても削除されません。Adobe Premiere Elements では、プロジェクトを開くと、関連付けられている各スクラッチファイルを自動的に再利用しますが、スクラッチディスクのファイルをリムーバブルメディアに保存した場合、そのリムーバブルメディアがドライブから取り出されると、スクラッチディスクを使用できなくなります。
- 1 つのドライブを複数のパーティションに分割し、各パーティションを仮想スクラッチディスクとして設定できます。ただし、単一のドライブという仕組みがボトルネックなので、パーティション分割を行ってもパフォーマンスは向上しません。最適なパフォーマンスで作業を行うには、個別のドライブにスクラッチディスクのボリュームを設定します。

# メディアの読み込みと追加

**Networks and removable media with Digital Video**

トラブルシューティング (2013/09/23)

# サポートされているデバイスとファイル形式

## サポートされているデバイス

### サポートされている読み込み可能なファイルの種類

Adobe Premiere Elements でファイル形式とファイルの読み込み元のデバイスがサポートされているかどうかを確認します。

[ページの先頭へ](#)

## サポートされているデバイス

サポートされているデバイスについては、[http://kb2.adobe.com/jp/cps/873/cpsid\\_87347.html](http://kb2.adobe.com/jp/cps/873/cpsid_87347.html) を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

## サポートされている読み込み可能なファイルの種類

フッテージのキャプチャに加えて、画像、ビデオおよびオーディオファイルを読み込むことができます。コンピューター、付属のハードディスクおよび携帯電話上のフォルダーからファイルを追加できます。DVD、Blu-ray ディスク、CD、デジタルカメラ、その他のデバイスまたはインターネットからもファイルを追加できます。Adobe Premiere Elements 12.0 では、DV、HDV、WDM および AVCHD 形式のビデオをサポートしています。

プロジェクトに追加したファイルは、エキスパートビュー内のプロジェクトのアセットパネルに表示されます。これらのファイルは、Adobe Premiere Elements によって Elements Organizer に自動的に追加されます。

注意：一部のファイル形式では、プロジェクトに追加する前にコンポーネントのライセンス認証を行う必要があります。

## サポートされているビデオ形式

- Adobe Flash® (.swf)
- AVI ムービー (.avi)
- AVCHD (.m2ts、.mts、.m2t)
- DV ストリーム (.dv)
- MPEG ムービー (.mpeg、.vob、.mod、.ac3、.mpe、.mpg、.mpd、.m2v、.mpa、.mp2、.m2a、.mpv、.m2p、.m2t、.m1v、.mp4、.m4v、.m4a、.aac、.3g)
- QuickTime ムービー (.mov、.3gp、.3g2、.mp4、.m4a、.m4v)
- TOD (.tod)
- Windows Media (.wmv、.asf) - Windows のみ

注意：携帯電話からビデオ (.3gp および .mp4) を読み込むには、コンピューターに QuickTime の最新バージョンがインストールされている必要があります。

## サポートされている画像形式

- Adobe Photoshop® (.psd)
- Adobe Premiere Elements タイトル (.prt1)

- Bitmap (.bmp、.dib、.rle)
- GIF® (.gif)
- JPEG® (.jpg、.jpe、.jpeg、.gif)
- Pixar Picture (.pxr)
- PNG (.png)
- RAW (.raw、.raf、.crw、.cr2、.mrw、.nef、.orf、.dng)

## サポートされているオーディオ形式

- Advanced Audio Coding (.aac)
- Dolby® AC-3 (.ac3)
- Macintosh® オーディオ AIFF (.aif、.aiff)
- MP3® オーディオ (.mp3)
- MPEG® オーディオ (.mpeg、.mpg、.mpa、.mpe、.m2a)
- QuickTime (.mov、.m4a)
- Windows Media (.wma) - Windows のみ
- Windows WAVE (.wav)

注意：Dolby AC-3 は、単独の.ac3 ファイル、または.vob (DVD) や.mod (JVC® Everio) ファイル内のエンコードされたオーディオファイルの一部として読み込まれますが、書き出しあは、Dolby Digital ステレオのみとなります。

## 読み込み用コンポーネントのライセンス認証

MPEG-2、MPEG4 (SP) および AMR などの一部のファイル形式では、プロジェクトに追加する前にコンポーネントのライセンス認証を行う必要があります。インターネットに接続している場合は、コンポーネントのライセンス認証が自動的に行われます。インターネットに接続していない場合は、コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスが表示されます。

1. コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスが表示されたら、インターネットに接続します。
2. コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスで、「コピー」ボタンをクリックしてシリアル番号をコピーします。
3. URL をクリックして、ライセンス認証の Web サイトに進みます。
4. この Web サイトの ID ボックスにシリアル番号をペーストします。

Web サイトに、ロック解除用のキーが表示されます。

5. キーをコピーして、コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスにペーストし、「OK」をクリックします。

# ファイルを追加する際のガイドライン

[ビデオファイルを追加する際のガイドライン](#)

[オーディオファイルを追加する際のガイドライン](#)

[画像ファイルを追加する際のガイドライン](#)

[アニメーションや静止画シーケンスを追加する際のガイドライン](#)

[ページの先頭へ](#)

## ビデオファイルを追加する際のガイドライン

プロジェクトには、様々な形式のビデオファイルを追加することができます。読み込み可能なビデオおよびシーケンスファイルのフレームサイズは、最大で 4096 x 4096 ピクセルです。

自分でキャプチャした以外のビデオファイルを追加する場合は、追加するビデオが Premiere Elements 以外のアプリケーションで表示可能かどうかを事前に確認します。通常は、ビデオファイルをダブルクリックすると、Windows Media Player や QuickTime Player などの再生アプリケーションが開きます（必ず最新バージョンの Windows Media Player を使用してください）。再生アプリケーションでファイルを再生できる場合は、通常、Premiere Elements でそのファイルを使用することができます。

注意：VOB（Video Object）ファイルを再生するには、DVD レコーダーに付属の DVD プレーヤーを使用します。

ビデオファイルを追加するときは、以下の点を考慮してください。

MPEG ファイルの互換性

次の条件を満たす場合は、MPEG ファイルを Premiere Elements で読み込んで再生することができます。

- ・ ファイルが Premiere Elements でサポートされている形式であること。
- ・ ファイルの作成に使用された圧縮形式が Premiere Elements の解凍方式と互換性があること。

圧縮ファイルの再生時の互換性要件は、編集時の要件よりも厳しくありません。次の互換性要件を満たす場合は、Windows Media Player や QuickTime で再生可能な MPEG ファイルを Premiere Elements で読み込んで再生することができます。

注意：初めて MPEG-2 ファイルを読み込む際に、インターネットに接続している場合は、Premiere Elements によってコンポーネントのライセンス認証が自動的に行われます。インターネットに接続していない場合は、MPEG-2 コンポーネントのライセンス認証を求められます。手順は、コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスに表示されます。

Type 1 AVI ファイルのレンダリング要件

このファイルは、DV ビデオカメラでプレビューする前にレンダリングします。Type 1 AVI クリップをレンダリングするには、クリックビュータイムラインやエキスパートビュータイムラインにクリップを追加し、Enter キーを押して、クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインの該当セクションのプレビューファイルを作成します。クリップをレンダリングする必要がある場合は、クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインのクリップの上に赤い線が表示されます。

DVD ファイルの保護

DVD がコピー防止機能付きの映画の場合は、ファイルを追加することはできません。

[ページの先頭へ](#)

## オーディオファイルを追加する際のガイドライン

オーディオファイルをプロジェクトに追加する際に、オーディオファイルは、プロジェクト設定ダイアログボックスで指定されているオーディオサンプルレートに合わせて最適化されます。オーディオを最適化している間は、アプリケーションウィンドウの右下に進捗状況が表示されます。最適化されたオーディオは、プロジェクトのほかのオーディオと整合性がとれているので、高音質で再生することができます。

初期設定では、最適化されたオーディオは C:\Users\<username>.<domain>\AppData\Roaming\Adobe\Common\ に保存されます。メディアキャッシュの初期設定の場所を変更するには、次のいずれかのオプションを選択します。

- ・ (Windows) 編集／環境設定／スクラッチディスクを選択します。
- ・ (Mac OS) Adobe Premiere Elements 12／環境設定／スクラッチディスクを選択します。

注意： オーディオクリップを最適化したら、メディアのキャッシュファイルフォルダーにあるファイルを削除しない限り、再び最適化する必要はありません。最適化したオーディオファイルを削除した場合は、関連するプロジェクトを開いたときに Premiere Elements によって自動的に生成し直されます。

オーディオファイルを追加するときは、以下の点を考慮してください。

ステレオファイルとモノラルファイル Windows Media Player などの別のオーディオプレーヤーで再生可能なステレオオーディオファイルの多くはプロジェクトに追加することができます。モノラルファイルをステレオ化する場合は、新しいステレオトラックの左右のチャンネルにモノラルチャンネルがコピーされます。この場合、両方のチャンネルに同じ情報が入ります。

5.1 サラウンドサウンドファイル 5.1 オーディオを含むクリップを読み込むと、5.1 チャンネルのオーディオトラックがプロジェクトに追加されます。

mp3 ファイルと WMA ファイル mp3 や WMA などの形式は、オリジナルのオーディオ品質をある程度落として圧縮されています。圧縮されたオーディオファイルを再生するには、大半のビデオ編集アプリケーションと同様に、Premiere Elements でも、ファイルを解凍して、場合によってはファイルのサンプルレートを変更する必要があります。圧縮により、オーディオの品質が低下することがあります。

CD ファイル CD のオーディオを追加するには、別のアプリケーションを使用してハードディスクにオーディオトラックをコピー（リッピング）します。この処理は、Windows XP に付属の Windows Media Player を使用して実行することができます。また、Adobe® Audition を使用して、様々な品質設定で CD をリッピングし、複雑なオーディオ処理を施すことも可能です。ムービーを放送または配信する場合は、CD のオーディオデータの著作権を所有しているか、著作権の使用許諾を得ていることを確認してください。

インターネットファイル インターネットから音楽をダウンロードしてプロジェクトで使用することができます。WMA (Windows Media Audio) および AAC (QuickTime) ファイルには、Premiere Elements でファイルを再生できないプリエンコード設定が含まれている場合があります。

[ページの先頭へ](#)

## 画像ファイルを追加する際のガイドライン

初期設定では、画像のサイズは、Premiere Elements によってプロジェクトのフレームサイズに合わせて調整されます。この動作を無効にして、作成したときのサイズのままファイルを追加することもできます。また、一般環境設定の値を変更することで、追加するすべての画像に対して初期設定のデュレーションを設定することもできます。

追加可能な静止画のフレームサイズは、最大で 4096 x 4096 ピクセルです。ビデオのフレームサイズ以上のフレームサイズでファイルを作成します。適切なフレームサイズを選択することで、Premiere Elements で画像を拡大する必要がなくなります。画像を拡大すると、ほとんどの場合、ピクセル化が目立つ画像になるので、プロジェクトより大きなフレームサイズで作成してください。例えば、画像を 200% に拡大する場合は、画像を追加する前に、プロジェクトの 2 倍のフレームサイズで画像を作成します。

さらに、連番付きの静止画ファイル（シーケンス）として保存されているアニメーションを追加することもできます。

静止画ファイルを追加するときは、以下の点を考慮してください。

Photoshop Elements ファイル Premiere Elements は、Adobe Photoshop Elements で作成した画像およびビデオテンプレートに対応しています。

JPEG ファイル JPEG ファイルを Premiere Elements に読み込めない場合は、Adobe Photoshop Elements でファイルを開いて保存し直してから、再度読み込みます。

TIFF 画像 Adobe Premiere Elements では、Adobe Photoshop 3.0 以降のファイルを追加することができます。ただし、Premiere Elements は Adobe Photoshop などのアプリケーションで作成された 16 bit TIFF 画像をサポートしていません。Adobe Photoshop の統合されていないファイルの透明部分は、Premiere Elements ではアルファチャンネルとして処理されるので、透明になります。

RGB モード 静止画を編集または作成しているときは、RGB モードですべての作業を行ってください。カラーマネージメントについて詳しくは、使用しているアプリケーション製品のユーザーガイドを参照してください。RGB モードは、ビデオに適したカラーを使用します。

[ページの先頭へ](#)

## アニメーションや静止画シーケンスを追加する際のガイドライン

アニメーションのフレームはグラフィックとして描画されるので、一般的なデジタルビデオ内のライブアクションのシーンにはなりません。Premiere Elements では、連番付きの静止画ファイルのシーケンスを自動的に1つのクリップとしてまとめて扱うことができます。連番付きの各ファイルは、それぞれ1つのフレームになります。Adobe After Effects®などのアプリケーションでは、連番付きの静止画シーケンスを生成することができます。静止画シーケンス内の画像には、レイヤーを設定することができません。統合された画像によってシーケンスが構成されます。レイヤーと統合化については、ファイルを作成するのに使用するアプリケーション製品のマニュアルを参照してください。

注意： 環境設定ダイアログボックスで静止画のデフォルトデュレーションを変更しても、既にシーケンスの一部として追加されている静止画のデュレーションは変更されません。

Premiere Elements で使用する3次元画像やアニメーションを作成する場合は、可能な限り次のガイドラインに従ってください。

- ブロードキャストセーフカラーを使用します。アニメーションを作成する多くのアプリケーション（Adobe After Effectsなど）では、ブロードキャストセーフ範囲内のカラーかどうかをチェックできます。詳しくは、アプリケーションのマニュアルを参照してください。
- Premiere Elements のプロジェクト設定で指定されているピクセル縦横比とフレームサイズを使用します。
- プロジェクトに適したフィールド設定を使用します。
- アドビのアプリケーション（Photoshopなど）を使用して、シーケンスを生成することができます。「プロジェクトのリンクを可能にする」を有効にして、シーケンスの作成に使用したアプリケーションでシーケンスを開きます。例えば、Premiere Elements のプロジェクトのアセットパネルで PSD ファイルを選択します。次に、編集／オリジナルを選択し、元のレイヤーが維持された状態のファイルを Photoshop で開きます。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# Adobe Premiere Elements へのメディアの追加

## 組み込みの Elements Organizer からのメディアの追加

### ファイルおよびフォルダーからのメディアの追加

#### デジタルカメラ、携帯電話、リムーバブルドライブからの写真の読み込み

#### フリップ、AVCHD、カメラ、携帯電話、リムーバブルドライブからの読み込み

#### Web カメラおよび WDM デバイスからのビデオのキャプチャ

次のいずれかの方法を使用して、Adobe Premiere Elements にメディアを追加することができます。

- ライブソースまたは録画したソースからキャプチャする
- その他の種類のストレージからファイルを読み込む
- プロジェクトのアセットパネルから追加する
- マイクから録音する

Adobe Premiere Elements にメディアファイルを追加すると、これらのファイルはクイックビュータイムラインとエキスパートビュータイムラインに追加されます。また、エキスパートビュー内のプロジェクトのアセットパネルにも追加されます。

クリップと呼ばれるサムネールは、プロジェクトのアセットパネル内にある各ファイルを表します。オーディオ、ビデオまたは画像が収録されたクリップは、いずれもムービーを構成するための要素となります。

Adobe Premiere Elements に新規メディアを追加するには、「メディアを追加」をクリックします。

メディアファイルを追加するには、メディアを追加パネルで次のいずれかのオプションを使用します。

**Elements Organizer** このオプションを選択すると、Elements Organizer のアルバムからメディアを追加できます。Elements Organizer アプリケーションからビデオおよび画像をドラッグして、クイックビュータイムライン、エキスパートビュータイムラインまたはプロジェクトのアセットパネルに追加します。

**ファイルとフォルダー** コンピューターのハードディスクからビデオ、写真およびオーディオファイルを読み込みます。

**カメラまたはデバイスから写真を取り込む** カメラや携帯電話から、またはUSB接続で写真を読み込みます。このオプションによって、Adobe Premiere Elements - Media Downloader ウィンドウが開きます。また、フラッシュメモリやディスクにビデオファイルを保存するデバイスからも、メディアを読み込みます。

**フリップまたはカメラからビデオを取り込む** フラッシュメモリやディスクにビデオファイルを保存するデバイスから、メディアを追加します。このようなデバイスには、フリップなどのコンパクトビデオカメラ、AVCHD、DVD、DSLR などに対応したカメラおよび携帯電話などがあります。

**Web カメラまたは WDM** Web カメラまたは WDM 互換のキャプチャデバイスからビデオをキャプチャします。このオプションによって、キャプチャウィンドウが開きます。

**DVD ビデオカメラまたはコンピューターのドライブ** DVD ベースの AVCHD カメラまたはコンピューターの DVD ドライブからビデオを読み込みます。DVD ビデオカメラから、AVCHD 形式のメディアファイルを読み込むことができます。このオプションによって、Adobe Premiere Elements - ビデオインポーターウィンドウが開きます。

注意： Mac OS では、DVD ドライブは検出されません。

[ページの先頭へ](#)

## 組み込みの Elements Organizer からのメディアの追加

1. 「メディアを追加」をクリックして、「Elements Organizer」を選択します。組み込みの Elements Organizer オプションが起動します。
2. 組み込みの Elements Organizer ワークスペースで、メディアが保存されているアルバムを探します。

- 1つまたは複数のメディアファイルをドラッグして、Adobe Premiere Elements のクイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインに追加します。

Adobe Revel のライブラリにアップロードしたメディア（写真およびビデオ）を Adobe Premiere Elements Editor ワークスペースに読み込むことができます。Adobe Revel にアップロードしたメディアは、組み込みの EO のモバイルアルバムセクションおよび Adobe Revel のメニューオプションで使用できます。Adobe Revel オプションは、「メディアを追加」の下に表示されます。Adobe Revel から Premiere Elements Editor にメディアを読み込むには、次の手順に従います。

1. メディアを追加／Adobe Revel をクリックします。
2. 「モバイルアルバム」をクリックします。Adobe Revel に作成されたライブラリが「モバイルアルバム」に表示されます。アルバムをクリックして、Adobe Revel ダイアログボックスのアルバムにあるメディアを表示します。もう一度アルバムをクリックすると、選択を解除できます。これにより、Adobe Revel に表示されるメディアが更新され、Adobe Revel ライブラリで使用可能なすべてのメディアが表示されます。
3. ファイルをクリックして選択します。「ファイルを追加」をクリックして、タイムラインにファイルを追加します。  
複数のファイルを選択して、タイムラインに追加できます。また、メディアをタイムライン上のビデオの特定のポイントにドラッグ＆ドロップすることもできます。
4. Adobe Revel からファイルを読み込んだら、「完了」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

## ファイルおよびフォルダーからのメディアの追加

- 「メディアを追加」をクリックして、「ファイルとフォルダー」を選択します。ファイルが保存されている場所に移動してファイルを選択し、「開く」ボタンをクリックします。フォルダー全体を追加するには、「フォルダーを読み込み」を選択します。
- ファイルまたはフォルダーを、Windows エクスプローラーからプロジェクトのアセットパネルにドラッグします。
- ファイルを、Windows エクスプローラーからクイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインに直接ドラッグします。

注意： Elements Organizer を使用して、ハードディスクに保存されているファイルにアクセスすることもできます。Adobe Premiere Elements または Adobe Photoshop Elements から Elements Organizer に追加されたファイルが表示されます。

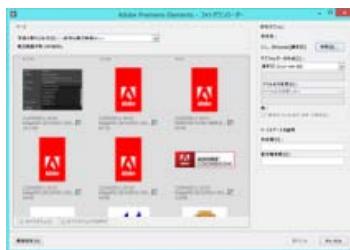
[ページの先頭へ](#)

## デジタルカメラ、携帯電話、リムーバブルドライブからの写真の読み込み

1. デジタルカメラまたは携帯電話をコンピューターに接続します。

注意： デバイスに必要なドライバーをインストールします。詳しくは、デバイスに付属の取扱説明書を参照してください。

2. Adobe Premiere Elements で、メディアを追加／カメラまたはデバイスから写真を取り込むを選択し、詳細設定ダイアログをクリックします。



Adobe Premiere Elements - フォトダウンローダー（詳細ダイアログ表示）

3. 写真を取り込むポップアップメニューからドライブまたはデバイスを選択します。読み込み可能なすべてのファイルのサムネールがダイアログボックスに表示されます。
4. ファイルの保存先を指定するには、次のいずれかの操作を行います。
  - ファイルを初期設定の Adobe フォルダーに保存するには、ダイアログボックスに表示されている場所をそのまま使用します。
  - 別の場所を指定するには、「参照」（Mac OS では「選択」）をクリックして、フォルダーを選択します。または、「新しいフォルダーの作成」（Windows）または「新規フォルダー」（Mac OS）をクリックしてフォルダーを作成し、名前を付けます。
  - 1つまたは複数のサブフォルダーを作成し、条件を指定してファイルをグループ化するには、「サブフォルダーを作成」フィールドの横の三角形をクリックします。サブフォルダーに名前を付ける際のオプションをポップアップメニューから選択します。

- ファイル名を変更してフォルダー内で名前を統一するには、「ファイル名を変更」フィールドの横の三角形をクリックし、ポップアップメニューからオプションを選択してファイルに名前を付ける方法を指定します。ファイル名は、入力したフォルダーネームを基にした名前となります。ファイルをフォルダーおよびプロジェクトのアセットパネルに追加すると、ファイル名の末尾に 0001 から始まる連番が追加されます。例えば、summer と入力すると、ファイル名は、summer\_0001.vob、summer\_0002.vob のようになります。
5. プロジェクトのアセットパネルに追加するファイルを選択します。ファイルのサムネールの下にチェックマークが表示されている場合は、ファイルが選択されていることを示しています。初期設定では、すべてのファイルが選択されています。チェックマークをはずしてファイルを選択解除するには、オプションをクリックします。「すべてをチェック」ボタンまたは「すべてのチェックをはずす」ボタンを使用して、すべてのファイルを選択または選択解除することもできます。
  6. メタデータを使用している場合は、「現在のファイル名を XMP で保持」を選択することができます。
  7. 「メタデータを適用」の横の三角形をクリックし、テンプレートを選択して、作成者および著作権情報フィールドに情報を入力します。
  8. 「取り込み」ボタンをクリックします。進捗状況ダイアログボックスの「キャンセル」をクリックすると、いつでも処理を中止することができます。

**注意：** 追加したファイルの中でいくつか使用しないものがある場合は、プロジェクトのアセットパネルから不要なファイルを削除できます。パネルからファイルを削除しても、ハードディスクからは削除されません。

[ページの先頭へ](#)

## フリップ、AVCHD、カメラ、携帯電話、リムーバブルドライブからの読み込み

Web カメラ、WDM デバイス以外の多くの種類のデバイスで、ビデオの録画と保存ができます。

ビデオインポーターを使用すれば、テープ以外のビデオカメラ、フリップカメラ、AVCHD カメラ、リムーバブルメモリデバイスおよびモバイルデバイスから、ビデオクリップを読み込むことができます。

また、DVD、メモリカード、マルチメディアカードなどのリムーバブルメディアからファイルを読み込むこともできます。これらのファイルは、ハードディスク上の指定した場所にコピーされます。また、プロジェクトのアセットパネルにも追加されます。

**注意：** Mac OS では、ビデオインポーターで外部の DVD ドライブが検出されません。この場合は内部の Superdrive を使用してください。

最初にプロジェクトを作成せずに、クイックビュータイムラインやエキスパートビュータイムラインにクリップを直接追加できます。どちらかのタイムラインにクリップを追加すると、クリップのプロパティに合わせて、プロジェクトの設定が自動的に変更されます。

ただし、既存のプロジェクトにクリップを追加し、そのプロジェクトのプリセットとクリップのプリセットが一致しない場合は、メッセージが表示されます。「はい」をクリックすると、プロジェクトの設定が変更され、使用可能な最も近いプリセットが使用されます。

**注意：** このオプションを使用して画像ファイルを読み込むことはできません。画像を読み込むには、メディアを追加パネルの「カメラまたはデバイスから写真を取り込む」を使用します。

1. 次のいずれかの操作を行います。

- DVD をコンピューターの DVD ドライブにセットします。
- SD カードやメモリースティックなどのカードリーダーをコンピューターに接続します。
- USB 2.0 ポートを使用して、デジタルカメラ、携帯電話またはその他のデバイスをコンピューターに接続します。



USB 2.0 ポート

**注意：** デバイスに必要なドライバーをインストールします。詳しくは、デバイスに付属の取扱説明書を参照してください。

2. 「メディアを追加」をクリックします。

3. 読み込み元のデバイスをクリックします。

- フリップまたはカメラからビデオを取り込む
- DVD ビデオカメラまたはコンピューターのドライブ

ビデオインポーターダイアログボックスが表示されます。

注意：ビデオインポーターでは、外部のハードドライブからメディアを読み込むことはできません。外部のハードドライブからメディアを読み込む場合は、メディアを追加パネルの「ファイルとフォルダー」オプションを使用します。

4. ソースメニューで、ムービークリップをダウンロードするデバイスを選択します。

デバイスまたはディスクのコンテンツがソースメニューの下のパネルに表示されます。ファイルの数とコンテンツのサイズがコンテンツパネルの一番下に表示されます。

5. 次のいずれかの操作を行います。

- パネルに表示されているすべてのコンテンツを読み込むには、「すべてチェック」をクリックします。
- 一部のクリップのみを読み込むには、「すべてを選択解除」をクリックし、読み込むクリップのみを選択します。

注意：クリップの内容をプレビューするには、クリップをクリックします。プレビューパネルで再生ボタンをクリックします。

6. ファイルの保存先を指定するには、次のいずれかの操作を行います。

- ファイルを初期設定の Adobe フォルダーに保存するには、ダイアログボックスに表示されている場所をそのまま使用します。
- 別の場所を指定するには、「参照」（Mac OS では「選択」）をクリックして、フォルダーを選択します。または、「新しいフォルダーの作成」（Mac OS では「新規フォルダ」）をクリックして、新しいフォルダーを作成し名前を付けます。

7. プリセットメニューで、ダウンロードしたファイルの命名規則を選択します。

ファイル名 ビデオカメラで割り当てられたファイル名を保持します。

フォルダ名 - 番号 フォルダ名が「Wedding Pics」の場合、クリップ名は「Wedding Pics - 001」、「Wedding Pics - 002」のようになります。

日付 - ファイル名 ビデオカメラで割り当てられたファイル名にタイムスタンプを追加します。タイムスタンプは現在の日時（ムービーがコンピューターに転送された日時）になります。

注意：ファイル名を変更するには、エキスパートビュー内のプロジェクトのアセットパネルからファイルを削除して、もう一度読み込んでください。

カスタム名 - 番号 「名前」 フィールドにカスタム名を入力します。例えば、フィールドに「My Holiday」と入力すると、クリップ名は「My Holiday-001」、「My Holiday-002」のようになります。

8. (オプション) 読み込んだファイルをカメラから削除するには、「コピー後にオリジナルを削除」を選択します。

9. (オプション) 読み込んだクリップをクイックビュータイムラインやエキスパートビュータイムラインに追加しない場合は、「タイムラインに追加」の選択を解除します。読み込まれたクリップはプロジェクトパネルにのみ追加されます。

10. (オプション) 選択したクリップを使用してインスタントムービーを作成するには、「インスタントムービーを作成」を選択します。

11. 「取り込み」ボタンをクリックします。進捗状況ダイアログボックスの「キャンセル」をクリックすると、いつでも処理を中止することができます。

注意：追加したファイルの中でいくつか使用しないものがある場合は、プロジェクトのアセットパネルから不要なファイルを削除できます。パネルからファイルを削除しても、ハードディスクからは削除されません。サイズの大きい VOB ファイルがある場合は、不要なファイルの削除をお勧めします。

[ページの先頭へ](#)

## Web カメラおよび WDM デバイスからのビデオのキャプチャ

Web カメラや WDM デバイスなどのデバイスは、ライブビデオをキャプチャします。

キャプチャウィンドウを使用すると、これらのデバイスからライブビデオをキャプチャし、ビデオクリップをハードディスク上の指定した場所に

コピーできます。

コピーしたクリップを Windows エクスプローラーからクイックビュータイムラインやエキスパートビュータイムラインにドラッグして、Adobe Premiere Elements に追加することができます。

エキスパートビュー内のプロジェクトのアセットパネルにクリップをドラッグすることもできます。

また、メディアを追加パネルの「ファイルとフォルダー」オプションを使用して、クイックビュータイムラインやエキスパートビュータイムラインにクリップを追加することもできます。

1. 次のいずれかの操作を行います。

- Web カメラをオンにして、ライブフッテージをキャプチャします。
- FireWire (IEEE 1394) ポートを使用して、WDM デバイスをコンピューターに接続します。



FireWire ポート

注意： デバイスに必要なドライバーをインストールします。詳しくは、デバイスに付属の取扱説明書を参照してください。

2. 「メディアを追加」をクリックします。

3. メディアを追加パネルから、「Web カメラまたは WDM」を選択します。キャプチャウィンドウが表示されます。

4. キャプチャするソースメニューで、ビデオクリップをキャプチャするデバイスを選択します。デバイスによってキャプチャされるビデオが、キャプチャするソースメニューの下のパネルに表示されます。

注意： 内蔵されているカメラの Web カメラフィードのムービーを使用して、フレームを抽出できます。

5. 「キャプチャ」ボタンをクリックします。

6. キャプチャしたビデオの名前を指定します。

7. ビデオの保存先を指定するには、次のいずれかの操作を行います。

- ファイルを初期設定の Adobe フォルダーに保存するには、ダイアログボックスに表示されている場所をそのまま使用します。
- 別の場所を指定するには、「参照」（Mac OS では「選択」）をクリックして、フォルダーを選択します。または、「新しいフォルダーの作成」（Mac OS では「新規フォルダ」）をクリックして、新しいフォルダーを作成し名前を付けます。

8. 「メディアを追加」をクリックして、「ファイルとフォルダー」を選択します。

9. ビデオファイルを保存した場所を参照し、これらのファイルをクイックビュータイムラインやエキスパートビュータイムラインに追加します。

注意： Windows エクスプローラーを使用して保存したビデオファイルを探し、これらのファイルを Adobe Premiere Elements にドラッグすることもできます。

# 特殊なクリップの作成

- 
- [カラーバーと 1 kHz トーンの追加](#)
  - [ブラックビデオクリップの作成および追加](#)
  - [背景用のカラーマットの作成](#)
  - [クリップのトーンレベルの変更](#)

特殊なクリップは、プロジェクトのアセットパネルのパネルオプションを使用して生成します。特殊なクリップは、追加したクリップと同様にプロジェクトのアセットパネルに表示されます。

カウントダウンマーク、カラーバー、1 kHz トーン、ブラックビデオ、単色の背景を作成してプロジェクトで使用できます。特殊なクリップを、ビデオを調整する際の基準として、または単純にフッテージとして使用します。

[ページの先頭へ](#)

## カラーバーと 1 kHz トーンの追加

カラーバーと 1 kHz トーンクリップは、ビデオの先頭でセットで使用します。カラーバーは、放送用ビデオの先頭に配置される複数に色分けされた垂直のバーです。放送局は、このカラーバーを基準としてビデオのカラーを調整します。

1 kHz トーンは、1 kHz の周波数の短いトーンです。放送局は、このトーンを使用してオーディオのレベルを調整します。放送局は、このトーンを基準となる特定のレベルとして設定し、この周波数に合うようにオーディオレベルを増減させます。一部のオーディオ制作ワークフローは特定のトーンレベルで調整されるので、トーンレベルをそのオーディオワークフローに合わせてカスタマイズすることができます。

1. 「プロジェクトのアセット」をクリックします。
2. プロジェクトのアセットパネルで、パネルオプションから「新規項目」をクリックして、「カラーバー & トーン」を選択します。

カラーバー & トーンクリップが、プロジェクトのアセットパネルおよびエキスパートビュータイムラインに配置されます。

[ページの先頭へ](#)

## ブラックビデオクリップの作成および追加

ブラックビデオクリップは、複数のムービーを分割したり、一時停止領域をムービーに作成する場合に追加します。ブラックビデオクリップをタイトルに使用することもできます。

1. 「プロジェクトのアセット」をクリックします。
2. プロジェクトのアセットパネルで、パネルオプションから「新規項目」をクリックして、「ブラックビデオ」を選択します。

[ページの先頭へ](#)

## 背景用のカラーマットの作成

単色のフルフレームマットで構成されたクリップを作成することができます。作成したマットは、タイトルまたはアニメーションクリップ用の単色の背景として使用することができます。

明るい色のマットを背景として一時的に使用すると、キーエフェクトを調整するときに透明度がより分かりやすくなります。

1. 「プロジェクトのアセット」をクリックします。

2. プロジェクトのアセットパネルで、パネルオプションから「新規項目」をクリックして、「カラーマット」を選択します。
3. カラーピッカーダイアログボックスでカラーを選択し、「OK」をクリックします。

カラーマットクリップは、プロジェクトのアセットパネルおよびエキスパートビュータイムラインに配置されます。

---

[ページの先頭へ](#)

## クリップのトーンレベルの変更

1. 次のいずれかの方法でクリップを選択します。
  - 新たに追加するすべてのクリップのレベルを設定する場合は、プロジェクトのアセットパネルのパネルオプションから「新規項目」をクリックします。次に、「カラーバー&トーン」オプションを選択します。
  - 1つのクリップにだけ適用するレベルを設定する場合には、エキスパートビュータイムラインで該当するクリップを選択します。
2. クリップ／オーディオオプション／オーディオゲインを選択します。
3. オーディオゲインダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行い、「OK」をクリックします。
  - コントロールを左にドラッグしてボリュームを下げるか、右にドラッグしてボリュームを上げます。
  - コントロールをハイライトして数値を入力し、ボリュームを調整します。正の数値を入力すると、ボリュームが上がります。負の数値を入力すると、ボリュームが下がります。
  - ノーマライズオプションで、選択したクリップのピークの振幅を、指定した値に調整します。例えば、ピークの振幅が -6 dB のクリップのゲインを +6 dB に調整します。この場合、必ず「すべてのピークのノーマライズ」を 0.0 dB に設定します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

## 5.1 オーディオの読み込み

### モニターウィンドウへのクリップのドラッグ

Adobe Premiere Elements では、プロジェクトプリセットと同じ形式で 5.1 オーディオのクリップを読み込んで再生できます。AVCHD ビデオとステレオオーディオ、5.1 オーディオとステレオオーディオを組み合わせてムービーを作成できます。5.1 オーディオでもステレオオーディオでも、エキスパートビュータイムラインでクリップをトラックからトラックに移動できます。5.1 オーディオファイルをステレオチャンネルに読み込むと 5.1 に変換されます。その逆についても同様です。5.1 チャンネルのトラックを作成するには、5.1 のファイルをステレオプロジェクトのエキスパートビュータイムラインの空の領域にドラッグします。または、チャンネルのオーディオとビデオのクリップまたは 5.1 チャンネルのオーディオのみのクリップをドラッグします。5.1 チャンネルのトラックがステレオプロジェクトに作成されます。5.1 チャンネルのプロジェクトにステレオトラックを作成するには、ステレオクリップをエキスパートビュータイムラインの空の領域にドラッグ & ドロップします。ステレオトラックが 5.1 チャンネルのプロジェクトに作成されます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
  - スタートアップスクリーンから「新規プロジェクト」をクリックします。
  - Adobe Premiere Elements を起動している場合は、ファイル／新規プロジェクトを選択します。
2. 「設定を変更」をクリックして使用するプリセットを変更します。AVCHD フォルダーから「フル HD 1080i 30 5.1 チャンネル」を選択して、「OK」をクリックします。
3. 新規プロジェクトダイアログボックスで、プロジェクトの名前と場所を指定して、「OK」をクリックします。

エキスパートビュータイムラインで、オーディオトラックの横に 5.1 と表示されます。これで、クリップをプロジェクトに含めることができます。ただし、オーディオは、メディアファイルのインサート方法に応じてチャンネルタイプにマッピングされます。

[ページの先頭へ](#)

### モニターウィンドウへのクリップのドラッグ

クリップをモニターウィンドウにドラッグすると、オーディオはオーディオ 1 トラックのチャンネルタイプにマッピングされます。

ただし、モニターウィンドウにドラッグすると、次の追加オプションが表示されます。オーディオマッピングは、選択したオプションに応じて変化します。

このシーンの後にインサート オーディオはオーディオ 1 トラックにマッピングされ、クリップはビデオ 1／オーディオ 1 トラックにインサートされます。クリップは既存のクリップの最後にインサートされます。

分割してインサート オーディオはオーディオ 1 トラックにマッピングされ、クリップはビデオ 1／オーディオ 1 トラックにインサートされます。現在のクリップは、時間インジケーターの位置で分割され、クリップがインサートされます。

最初に配置 ビデオ 1／オーディオ 1 の上に空のトラックがある場合、選択したクリップはそのトラックにインサートされ、該当するトラックのチャンネルタイプにマッピングされます。空のトラックがない場合は、選択したクリップのチャンネルタイプと一致する新しいトラックが作成されます。新しいビデオクリップは、既存のビデオクリップの上にあるトラックの時間インジケーター上に配置されます。既存のビデオクリップは、新しいビデオクリップに上書きされます。

ピクチャインピクチャ ビデオ 1／オーディオ 1 の上に空のトラックがある場合、選択したクリップはそのトラックにインサートされ、該当するトラックのチャンネルタイプにマッピングされます。空のトラックがない場合は、選択したクリップのチャンネルタイプと一致する新しいトラックが作成されます。既存のビデオクリップとインサートされたビデオクリップは同時に配置されます。どちらのビデオクリップも見ることが可能ですが。

最初に配置してビデオマージを適用 ビデオ 1／オーディオ 1 の上に空のトラックがある場合、選択したクリップはそのトラックにインサートされ、該当するトラックのチャンネルタイプにマッピングされます。空のトラックがない場合は、選択したクリップのチャンネルタイプと一致する新しいトラックが作成されます。新しいビデオクリップは、既存のビデオクリップの上にあるトラックの時間インジケーター上に配置され、ビデオマージエフェクトが適用されます。下にあるビデオクリップと上にあるビデオクリップはどちらも見ることができます。

クリップを置き換え クリップが置き換えられ、交換されたクリップのトラックと同じチャンネルタイプにマッピングされます。

注意： オーディオのみのファイルをモニターウィンドウにドロップすると、サウンドトラックトラックに配置され、ステレオにマッピングされます。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 番号の付いた画像ファイルを1つのクリップとして追加

1. 各静止画ファイル名に正しいファイル名拡張子が付いていることを確認し、シーケンス内のすべてのファイル名で拡張子の前に同じ桁数の番号が付いていることを確認します（file000.bmp、file001.bmpなど）。
2. 次のいずれかの操作を行います。
  - 「メディアを追加」をクリックして、「ファイルとフォルダー」を選択します。
  - ファイル／メディアの追加／ファイルとフォルダーを選択します。
3. シーケンス用画像のあるフォルダーを開き、先頭の画像を選択します。ファイルの種類メニューで「連番付き静止画」をオンにして、「開く」ボタンをクリックします。

Premiere Elements は、連番付きの複数のファイルを全部で1つのシーケンスとして解釈します。

注意：画像のデュレーションの変更については、ヘルプの「読み込んだ画像のデュレーションの設定」を参照してください。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 読み込んだ静止画のデュレーションの設定

## 静止画のデュレーションの初期設定値の変更

### 静止画の固有のデュレーションの設定

静止画を追加する場合は、特定のデュレーションを割り当てることができます。このデュレーションは、クイックビュータイムラインやエクスパートビュータイムラインで静止画が占める時間の長さを表します。追加するすべての静止画に割り当てたいデュレーションを初期設定しておき、後からクイックビュータイムラインやエキスパートビュータイムラインでデュレーションを変更することもできます。

プロジェクトのフレームレートによって、特定の数のフレームが占める時間が決まります。29.97 フレーム/秒 (fps) の NTSC プロジェクトに対して 30 フレームを指定すると、各静止画のデュレーションは約 1 秒になります。PAL の場合は、25 フレーム/秒 (fps) のプロジェクトに対して 25 フレームを指定すると、クイックビュータイムラインやエキスパートビュータイムラインの各静止画のデュレーションは 1 秒になります。

[ページの先頭へ](#)

## 静止画のデュレーションの初期設定値の変更

1. 次のいずれかの操作を行います。
  - Windows では、編集／環境設定／一般を選択します。Mac OS では、Adobe Premiere Elements 12／環境設定／一般を選択します。
  - プロジェクトのアセットパネル内で右クリック（または Ctrl キーを押しながらクリック）して、「静止画のデュレーション」を選択します。
2. 「静止画像のデフォルトのデュレーション」で、静止画のデュレーションの初期設定として設定するフレーム数を指定します。

注意： 静止画のデュレーションの初期設定を変更しても、クイックビュータイムライン、エキスパートビュータイムライン、またはプロジェクトのアセットパネルに既に追加されている静止画のデュレーションは変更されません。プロジェクトのすべての静止画に新しいデュレーションの初期設定を適用するには、プロジェクトのアセットパネルで静止画をすべて削除して、プロジェクトに再度読み込みます。

[ページの先頭へ](#)

## 静止画の固有のデュレーションの設定

- 次のいずれかの操作を行います。
  - エキスパートビューで、選択ツールを画像の左端または右端に合わせてドラッグします。
  - クリップを選択し、クリップ／タイムストレッチを選択します。新しいデュレーションを入力し、「OK」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 縦横比およびフィールドオプションの使用

## 縦横比について

様々な縦横比のキャプチャと追加

プロジェクトの縦横比の表示

静止画またはソースクリップのピクセル縦横比の調整

D1 または DV プロジェクトでの正方形ピクセルファイルの使用

読み込んだインターレースビデオのフィールドオプションの設定

[ページの先頭へ](#)

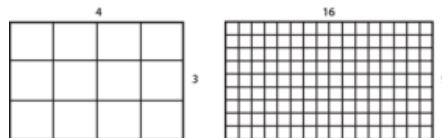
## 縦横比について

縦横比は、幅と高さの比率を示したものです。また、ビデオフレームの縦横比（フレーム縦横比）と同様に、フレームを構成するピクセルにも縦横比があります（ピクセル縦横比）。ビデオカメラによっては、様々なフレーム縦横比で録画することができます。また、NTSC 規格および PAL ビデオ規格では、使用しているピクセル縦横比が異なります。真円の画像が楕円形に表示される場合は、画像の縦横比とプロジェクトの縦横比が一致してない可能性があります。

Premiere Elements では、このような変形が発生しないように、ソースクリップのピクセル縦横比が自動的に検出されて調整されます。Premiere Elements でクリップが変形して表示される場合は、ピクセル縦横比を手動で変更できます。フレーム縦横比を調整する前に、ピクセル縦横比を調整することが重要です。ソースクリップの縦横比の変換を誤ると、間違ったフレーム縦横比になります。

## フレーム縦横比

フレーム縦横比は、画像サイズの幅と高さの比率を示したものです。例えば、DV NTSC のフレーム縦横比は 4:3（幅 4.0 x 高さ 3.0）です。これに対して、一般的なワイドスクリーンフレームの縦横比は 16:9 です。ワイドスクリーンモードのあるビデオカメラは、この縦横比を使用して録画することができます。映画では、多くの場合、さらに幅が広い縦横比を使用して撮影されます。



4:3 のフレーム縦横比（左）と幅の広い 16:9 のフレーム縦横比（右）

クリップをフレーム縦横比が異なるプロジェクトに追加する場合は、縦横比の調整方法を指定します。フレーム縦横比が 4:3 の標準的なテレビで、フレーム縦横比が 16:9 のワイドスクリーンムービーを表示するには、2 つの方法があります。第 1 の方法では、レターボックスと呼ばれるテクニックを使用して、16:9 のフレームの幅全体を 4:3 のブラックフレームに合わせます。この方法では、ワイドスクリーンフレームの上下に黒い帯が表示されます。

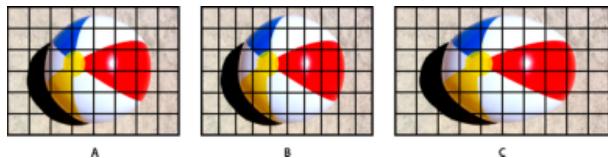
第 2 の方法では、パン＆スキャンと呼ばれるテクニックを使用して、16:9 のフレームの選択した範囲のみを 4:3 のフレーム全体に表示します。この方法では、黒い帯は表示されなくなりますが、ビデオの一部もカットされます。Premiere Elements では、4:3 の縦横比のプロジェクトに 16:9 のフッテージを追加すると、自動的にレターボックスで表示されます。

## ピクセル縦横比

ピクセル縦横比は、フレームを構成する 1 ピクセルの幅と高さの比率を示したものです。フレームを構成するピクセル数はビデオシステムによって異なるので、様々なピクセル縦横比が発生します。例えば、コンピューターにおける多くのテレビ方式では、4:3 の縦横比を持つフレームを 640 x 480 ピクセルとして定義しています。1:1 の縦横比を持つ正方形のピクセルは、そのフレームで定義されている横方向のスペースと縦方向のスペースをすき間なく埋め尽くします。しかし、DV NTSC（米国内の DV ビデオカメラの規格）などのビデオ規格では、4:3 の縦横比のフレームを 720 x 480 ピクセルとして定義しています。このため、この数のピクセルでフレームを埋め尽くすには、ピクセルの幅を正方形ピクセルより狭くする必要があります。この幅の狭いピクセルを長方形ピクセルと言います。縦横比が 0.9:1 なので、0.9 と呼ばれる場合もあります。常に長方形にな

る DV ピクセルは、NTSC ビデオを製作するシステムでは縦方向に配置され、PAL ビデオを製作するシステムでは横方向に配置されます。Premiere Elements では、プロジェクトのアセットパネルに表示されるクリップの画像サムネールの横に、クリップのピクセル縦横比が表示されます。

正方形ピクセルを使用しているモニターに長方形ピクセルを表示すると、画像が変形します。例えば、円が橿円のように表示されます。ただし、放送用モニターでは長方形ピクセルを使用しているので、この画像は正しい比率で表示されます。Premiere Elements では、様々なピクセル縦横比のクリップを変形せずに書き出すことができます。プロジェクトのピクセル縦横比が、クリップのピクセル縦横比に合わせて自動的に調整されます。Premiere Elements でピクセル縦横比を誤って変換すると、クリップが変形する場合があります。このような場合は、ソースクリップのピクセル縦横比を指定して、手動で変形を修正することができます。



ピクセル縦横比とフレーム縦横比

A. 正方形ピクセルと 4:3 フレーム縦横比 B. 非正方形ピクセルと 4:3 フレーム縦横比 C. 正方形ピクセルのモニターに修正されずに表示された非正方形ピクセル

[ページの先頭へ](#)

## 様々な縦横比のキャプチャと追加

Premiere Elements では、ピクセル縦横比が自動的に調整され、追加された画像のフレームサイズが保持されます。画像を追加すると、次のように処理されます。

- 720 x 486 の D1 解像度または 720 x 480 の DV 解像度のビデオを追加します。Premiere Elements によって、ビデオのピクセル縦横比が自動的に D1/DV NTSC (0.9) に設定されます。720 x 576 の D1 または DV 解像度のフッテージの場合、Premiere Elements によって、そのピクセル縦横比が自動的に D1/DV PAL (1.067) に設定されます。ただし、プロジェクトのアセットパネルまたはフッテージを変換ダイアログボックスで、すべてのファイルが正しく変換されていることを確認してください。
- Premiere Elements は、Premiere Elements/Plug-in フォルダー内の Interpretation Rules.txt ファイルを使用して、ピクセル縦横比をファイルに自動的に割り当てます。特定の種類の画像が常に誤って変換される（画像が変形する）場合は、Interpretation Rules.txt ファイル内のエントリを変更します。プロジェクト内に既にあるファイルのピクセル縦横比の変換を変更するには、「フッテージを変換」コマンドを使用します。
- Premiere Elements でクリップのサイズを変更する場合は、クリップを選択し、モーションエフェクトのスケールプロパティを変更します。モーションエフェクトは、エキスパートビュータイムラインでクリップを選択したときに、プロパティビューに表示されます。

[ページの先頭へ](#)

## プロジェクトの縦横比の表示

プロジェクトのピクセル縦横比は、プロジェクトを開いたときに選択したプリセットによって設定されます。縦横比を設定した後は変更できません。

- 編集／プロジェクト設定／一般を選択します。

[ページの先頭へ](#)

## 静止画またはソースクリップのピクセル縦横比の調整

プロジェクト内で縦横比の異なるフッテージを結合して、ソース画像を変形せずに出力を生成するには、すべてのファイルが正しく変換されるようにします。

注意： ファイルのピクセル縦横比は、プロジェクトおよび最終出力の縦横比ではなく、オリジナルの縦横比に設定します。

- エキスパートビューで、「プロジェクトのアセット」をクリックします。

2. 静止画またはソースクリップを選択します。
3. ファイル／フッテージを変換を選択します。
4. 「ピクセル縦横比」セクションで、「ファイルのピクセル縦横比を使用」を選択してファイルのオリジナルの縦横比を使用します。または、ピクセル縦横比を指定メニューから、次のいずれかを選択します。

正方形ピクセル 1.0 ピクセル縦横比を使用します。ソースクリップが 640 x 480 または 648 x 486 のフレームサイズを使用している場合に、この設定を使用します。また、正方形ピクセルのみをサポートしているアプリケーションからファイルを書き出した場合も、この設定を使用できます。

D1/DV NTSC 0.9 ピクセル縦横比を使用します。ソースクリップが 720 x 480 または 720 x 486 のフレームサイズを使用している場合に、この設定を使用します。この設定によって、クリップで 4:3 のフレーム縦横比を維持することができます。3D アニメーションアプリケーションなど、非正方形ピクセルで動作するアプリケーションから書き出したクリップの場合に、この設定を使用できます。

注意:D1について詳しくは、Premiere Elements ヘルプの「用語集」を参照してください。

D1/DV NTSC ワイドスクリーン 16:9 1.2 ピクセル縦横比を使用します。ソースクリップが 720 x 480 または 720 x 486 のフレームサイズを使用している場合に、この設定を使用します。この設定によって、16:9 のフレーム縦横比を維持することができます。

D1/DV PAL 1.067 ピクセル縦横比を使用します。ソースクリップが 720 x 576 のフレームサイズを使用していて、4:3 のフレーム縦横比を保持する場合は、この設定を使用します。

D1/DV PAL ワイドスクリーン 16:9 1.422 ピクセル縦横比を使用します。ソースクリップが 720 x 576 のフレームサイズを使用していて、16:9 のフレーム縦横比を保持する場合は、この設定を使用します。

アナモルフィック 2:1 2.0 ピクセル縦横比を使用します。2:1 縦横比のフィルムフレームからアナモルフィック転送でソースクリップを書き出した場合に、この設定を使用します。

HD アナモルフィック 1080 1.333 ピクセル縦横比を使用します。

[ページの先頭へ](#)

## D1 または DV プロジェクトでの正方形ピクセルファイルの使用

DV プロジェクトで正方形ピクセルフッテージを使用すると、画像が変形しないように出力を生成できます。Premiere Elements では、プロジェクトのフレームサイズと一致しないファイルの解像度がアップサンプリング（拡大）またはダウンサンプリング（縮小）されます。ダウンサンプリングを行うと、画質が向上します。プロジェクトのフレームサイズより大きなサイズのファイルを作成し、Premiere Elements でファイルをアップサンプリングしたり拡大したりする必要がないようにします。

- 次のいずれかの方法でファイルを準備し、Premiere Elements でファイルをキャプチャするか追加します。
  - DV (NTSC) で最終出力を行う場合は、ファイルを 720 x 540 のフレームサイズで作成して保存します。このフレームサイズで保存すると、アップサンプリングを防ぐことができます。また、640 x 480 のフレームサイズでファイルを作成して保存すると、フィールドレンダリングファイルでフィールド順などが壊れるのを防ぐことができます。
  - DV (PAL) で最終出力を行う場合は、ファイルを 768 x 576 のフレームサイズで作成して保存します。このフレームサイズで保存すると、アップサンプリングや、フィールドレンダリングファイルでフィールド順などが壊れることを防ぐことができます。
  - D1 (NTSC) で最終出力を行う場合は、ファイルを 720 x 540 のフレームサイズで作成して保存します。
  - 正方形ピクセルの画像のフレームサイズは、プロジェクトで使用されているフレームサイズ（720 x 480 など）に一致する場合があります。ただし、ピクセル縦横比が異なる場合は、異なるフレームサイズ（720 x 540 など）で画像をデザインし直します。デザインし直すことは、ファイルの準備に使用するアプリケーションが非正方形ピクセルをサポートしていない場合に必要です。

## 読み込んだインターレースビデオのフィールドオプションの設定

ほとんどのビデオ形式では、1つのフレームは2つのフィールドから構成されています。一方のフィールドにはフレームの奇数番目の走査線、もう一方のフィールドには偶数番目の走査線が入っています。これらのフィールドがインターレースされて（組み合わされて）、完全なイメージが生成されます。Adobe Photoshop Elementsには、奇数フィールドを先に使用するハードディスクやフラッシュメモリビデオカメラから読み込んだビデオで使用するためのフィールド順序の入れ替えプリセットが含まれています。奇数フィールドを先にして、ソースフッテージをキャプチャすることができます。このフッテージの場合は、プロジェクトが「Flash Memory Camcorders」プリセットフォルダーの標準またはワイドスクリーンプリセットのいずれかを使用していることを確認します。

通常、インターレースは目に見えませんが、被写体は時間をずらして各フィールドにキャプチャされます。このような時間差があるので、クリップをスローモーションで再生したり、フリーズフレームを作成したときに、2つのフィールドの違いが目に見えるようになります。フレームを静止画として書き出したときにも、同じ現象が見られます。この現象を防ぐには、画像のインターレースを解除します。インターレースを解除すると、一方のフィールドが破棄され、もう一方のフィールドの走査線が複製または補間されます。

優先フィールド、フィールドの録画順序、または表示順序を逆にした場合に、再生上の問題が発生することがあります。優先フィールドが逆になると、フィールドが順序どおりに表示されなくなるので、モーションがぎこちなく表示されることがあります。元のビデオテープの優先フィールドが、クリップのキャプチャに使用したビデオキャプチャカードの優先フィールドと逆になっている場合は、フィールドの順序が逆になります。元のビデオテープの優先フィールドと、ビデオ編集ソフトウェアの優先フィールドが互いに逆になっている場合も、フィールドの順序が逆になります。この現象は、インターレースクリップを逆再生するように設定した場合にも発生することがあります。

こうした現象を防ぐには、画像のインターレースを解除します。インターレースを解除すると、一方のフィールドが破棄され、もう一方のフィールドの走査線が複製または補間されます。インターレースクリップのフィールドオプションを設定して、特定の条件でクリップの画像とモーションの品質が維持されるようにすることもできます。このオプションには、クリップ速度の変更、フィルムストリップの書き出し、クリップの逆再生、ビデオフレームの保持などがあります。

1. エキスパートビュータイムラインでクリップを選択し、クリップ／ビデオオプション／フィールドオプションを選択します。
2. 「優先フィールドの入れ替え」を選択して、クリップのフィールドが表示される順序を変更します。このオプションは、クリップとビデオ機器の優先フィールドが異なる場合、またはクリップを逆再生するときに使うと効果的です。
3. 次の処理オプションからいずれかを選択し、「OK」をクリックします。

なし クリップのフィールド処理を行いません。

連続フレームのインターレース ペアになった連続プログレッシブスキャンフレーム（非インターレース）をインターレースフィールドに変換します。アニメーションアプリケーションの多くはインターレースフレームを作成しないので、このオプションは、60 fps のプログレッシブスキャン方式アニメーションを 30 fps のインターレースビデオに変換する場合に効果的です。

常にインターレースを解除 インターレースフィールドをすべてプログレッシブスキャンフレームに変換します。Premiere Elementsは、一方のフィールドを破棄し、もう一方のフィールドの走査線を基に新しいフィールドを補間して、インターレースを解除します。このとき、保持されるフィールドは、プロジェクト設定の「フィールド」の設定オプションで指定されているフィールドになります。「なし」を指定した場合は、「優先フィールドの入れ替え」を選択して偶数フィールドを保持しない限り、Premiere Elements で奇数フィールドが保持されます。このオプションは、クリップ内の特定のフレームを保持するときに便利です。

ちらつき削除 2つのフィールドをかすかにぼかすることで、水平方向の細い線がちらつくことを防止します。1本の走査線のように細い線は、一方のフィールドだけに表示されることがあるため、ちらつきの原因になります。

# 読み込んだ静止画のデュレーションの設定

## 静止画のデュレーションの初期設定値の変更

### 静止画の固有のデュレーションの設定

静止画を追加する場合は、特定のデュレーションを割り当てることができます。このデュレーションは、クイックビュータイムラインやエクスパートビュータイムラインで静止画が占める時間の長さを表します。追加するすべての静止画に割り当てたいデュレーションを初期設定しておき、後からクイックビュータイムラインやエキスパートビュータイムラインでデュレーションを変更することもできます。

プロジェクトのフレームレートによって、特定の数のフレームが占める時間が決まります。29.97 フレーム/秒 (fps) の NTSC プロジェクトに対して 30 フレームを指定すると、各静止画のデュレーションは約 1 秒になります。PAL の場合は、25 フレーム/秒 (fps) のプロジェクトに対して 25 フレームを指定すると、クイックビュータイムラインやエキスパートビュータイムラインの各静止画のデュレーションは 1 秒になります。

[ページの先頭へ](#)

## 静止画のデュレーションの初期設定値の変更

1. 次のいずれかの操作を行います。
  - Windows では、**編集**／**環境設定**／**一般**を選択します。Mac OS では、**Adobe Premiere Elements 12**／**環境設定**／**一般**を選択します。
  - プロジェクトのアセットパネル内で右クリック（または Ctrl キーを押しながらクリック）して、「静止画のデュレーション」を選択します。
2. 「静止画像のデフォルトのデュレーション」で、静止画のデュレーションの初期設定として設定するフレーム数を指定します。

注意： 静止画のデュレーションの初期設定を変更しても、クイックビュータイムライン、エキスパートビュータイムライン、またはプロジェクトのアセットパネルに既に追加されている静止画のデュレーションは変更されません。プロジェクトのすべての静止画に新しいデュレーションの初期設定を適用するには、プロジェクトのアセットパネルで静止画をすべて削除して、プロジェクトに再度読み込みます。

[ページの先頭へ](#)

## 静止画の固有のデュレーションの設定

- 次のいずれかの操作を行います。
  - エキスパートビューで、選択ツールを画像の左端または右端に合わせてドラッグします。
  - クリップを選択し、クリップ／タイムストレッチを選択します。新しいデュレーションを入力し、「OK」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 番号の付いた画像ファイルを1つのクリップとして追加

1. 各静止画ファイル名に正しいファイル名拡張子が付いていることを確認し、シーケンス内のすべてのファイル名で拡張子の前に同じ桁数の番号が付いていることを確認します（file000.bmp、file001.bmpなど）。
2. 次のいずれかの操作を行います。
  - 「メディアを追加」をクリックして、「ファイルとフォルダー」を選択します。
  - ファイル／メディアの追加／ファイルとフォルダーを選択します。
3. シーケンス用画像のあるフォルダーを開き、先頭の画像を選択します。ファイルの種類メニューで「連番付き静止画」をオンにして、「開く」ボタンをクリックします。

Premiere Elements は、連番付きの複数のファイルを全部で1つのシーケンスとして解釈します。

注意：画像のデュレーションの変更については、ヘルプの「読み込んだ画像のデュレーションの設定」を参照してください。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# Adobe Premiere Elements と Adobe Photoshop Elements でのファイルの共有

Premiere Elements の Elements Organizer ワークスペースから、Adobe Photoshop Elements のカタログ内にあるすべての画像に直接アクセスできます。また、画像を追加、編集および整理してから、Adobe Premiere Elements のクリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインに画像をドラッグしてプロジェクトで使用することもできます。

Adobe Photoshop Elements と Premiere Elements は、それぞれの製品を個別に購入した場合でも、1つのパッケージとして購入した場合でも、共有して使用できるように設計されています。これらのアプリケーションを一緒に使用することで、デジタル形式の写真とビデオの編集が完全に統合され、優れたビデオプロジェクトを簡単に作成することができます。この2つのアプリケーションは多くの同じ種類のファイル形式をサポートしているため、すばやく簡単にアプリケーション間でファイルを転送することができます。例えば、Adobe Photoshop Elements のカタログに PSD ファイルを追加して、Premiere Elements の Elements Organizer からクリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインに直接追加することができます。

注意： Photoshop Elements Organizer では、オーディオ AVI ファイルのクリップは壊れたビデオのサムネールアイコンで表示されますが、正しく再生されます。Photoshop Elements Editor では、ASF、AVI、MPEG および Windows Media ファイルの個別のビデオフレームを読み込むことができます（ファイル／読み込み／ビデオフレームを選択します）。

Photoshop Elements と Premiere Elements 間でファイルを共有する方法を次に示します。

- Premiere Elements または Photoshop Elements で写真、ビデオクリップ、オーディオクリップを整理します。いずれかのアプリケーションの Elements Organizer でこれらのアセットを探して、プロジェクトに追加します。
- Premiere Elements でビデオをキャプチャして、Elements Organizer でそれを開いて、ビデオから静止画を作成して編集します。
- (Windowsのみ) Photoshop Elements 6.0 以降でキャプション、切り替え方法、エフェクト、音楽、ナレーション、グラフィックおよびタイトルのあるスライドショーを作成します。このスライドショーを Premiere Elements に取り込んでさらに編集するか、DVD へ書き込みます。または、個別の写真を Premiere Elements に取り込み、そこでスライドショーを作成します。
- 注意： Photoshop Elements の「Premiere Elements へ送信」コマンドは、Photoshop Elements 6.0 以降と Adobe Premiere Elements 4.0 以降を併用している場合にだけ機能します。
- Photoshop Elements でメニューインプレートをカスタマイズして、それを Premiere Elements プロジェクトで使用します（メニューインプレートは、Premiere Elements のアプリケーションフォルダーに保存される PSD ファイルです）。
- 独自のビデオプロジェクト設定で Photoshop Elements ファイルを作成し、Photoshop Elements で画質を修正してから、Premiere Elements で使用します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# オフラインファイルの操作

[オフラインファイルについて](#)

[オフラインファイルの編集](#)

[コンピューターに保存されているファイルでのオフラインファイルの置き換え](#)

[ページの先頭へ](#)

## オフラインファイルについて

オフラインファイルとは、Premiere Elements がハードディスク上で検出できないソースファイルの代替として使用するファイル（プレースホルダー）です。オフラインファイルは、検出できないソースファイルに関する情報を保持します。クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインにオフラインファイルが表示されている場合は、モニターおよびクリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインに「メディアオフライン」というメッセージが表示されます。

[ページの先頭へ](#)

## オフラインファイルの編集

1. エキスパートビューで、「プロジェクトのアセット」をクリックします。
2. プロジェクトのアセットパネルで、オフラインファイルをダブルクリックします。ファイル [ファイル名] はどこにありますか? ダイアログボックスが表示されます。ソースファイルの場所を指定して、ファイルを選択し、「選択」をクリックします。
3. ファイルを右クリック（または Ctrl キーを押しながらクリック）し、「オリジナルを編集」を選択して、ファイルを編集します。

[ページの先頭へ](#)

## コンピューターに保存されているファイルでのオフラインファイルの置き換え

1. エキスパートビューで、「プロジェクトのアセット」をクリックします。
2. プロジェクトのアセットパネルで、1つまたは複数のオフラインファイルを選択します。
3. 編集／メディアを検索を選択します。
4. 実際のソースファイルが保存されている場所に移動して選択し、「選択」をクリックします。

注意： 複数のオフラインファイルを選択した場合は、選択したファイルごとに、追加するメディアの選択を促すダイアログボックスが表示されます。ダイアログボックスのタイトルバーに表示されるオフラインファイルの名前を確認して、各オフラインファイルに対応するソースファイルを再リンクします。

# スクラッチディスクの操作

[スクラッチディスクについて](#)

[スクラッチディスクの種類](#)

[スクラッチディスクの設定](#)

[スクラッチディスクのパフォーマンスの最適化](#)

[ページの先頭へ](#)

## スクラッチディスクについて

プロジェクトを編集すると、Adobe Premiere Elements では、プロジェクトのスクラッチファイルがディスクに保存されていきます。スクラッチファイルには、キャプチャしたビデオおよびオーディオファイル、最適化したオーディオファイル、およびプレビューファイルが含まれます。Adobe Premiere Elements では、最適化したオーディオファイルとプレビューファイルを使用してパフォーマンスを上げ、リアルタイム編集、高性能な処理、効率的な出力を実現しています。スクラッチディスクのすべてのファイルは、作業セッションが終了しても保持されます。最適化したオーディオファイルを削除した場合は、Adobe Premiere Elements によって自動的に作成し直されます。プレビューファイルを削除した場合、このファイルは自動的には再作成されません。

初期設定では、スクラッチファイルはプロジェクトと同じ場所に保存されます。スクラッチディスクに必要な容量は、ムービーが長くなったり、複雑になったりするほど大きくなります。システムで複数のディスクが使用できる場合は、[編集／環境設定／スクラッチディスク](#)（Mac OS では Adobe Premiere Elements 13／環境設定／スクラッチディスク）を選択します。スクラッチファイルを保存するために Premiere Elements で使用するディスクを指定します。最適なパフォーマンスで作業を行うには、プロジェクトでキャプチャや編集などの作業を始める前にスクラッチディスクを適切に設定しておくことをお勧めします。

[ページの先頭へ](#)

## スクラッチディスクの種類

スクラッチディスクの種類ごとに別々のハードディスクを指定するとパフォーマンスを向上させることができます。同じディスク上の個別のフォルダーを指定することもできます。[編集／環境設定／スクラッチディスク](#)（Mac OS では Adobe Premiere Elements 13／環境設定／スクラッチディスク）を選択して、次のスクラッチディスクオプションを設定します。

**キャプチャしたビデオ** キャプチャパネルでキャプチャしたビデオファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。

**キャプチャしたオーディオ** キャプチャパネルでキャプチャしたオーディオファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。

**ビデオプレビュー** ビデオプレビューファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。このファイルは、タイムライン／ワークエリアをレンダリングを選択したときや、ムービーファイルの書き出しあり DV デバイスへの書き出しを行ったときに作成されます。プレビューエリアにエフェクトが含まれている場合、そのエフェクトが最終出力の画質でレンダリングされ、プレビューファイルとして保存されます。

**オーディオプレビュー** オーディオプレビューファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。このファイルは、タイムライン／ワークエリアをレンダリングを選択したときに作成されます。また、クリップ／オーディオオプション／レンダリングして置き換えを選択したときや、ムービーファイルの書き出しあり DV デバイスへの書き出しを行ったときにも作成されます。プレビューエリアにエフェクトが含まれている場合、そのエフェクトが最終出力の画質でレンダリングされ、プレビューファイルとして保存されます。

**メディアキャッシュ** メディアファイルの読み込み時のパフォーマンスを向上するために Premiere Elements によって作成されるオーディオピークファイル、最適化したオーディオファイル、ビデオインデックスファイルおよびその他のファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。

**ディスクエンコード** DVD などの作成時に生成されるエンコード済みのビデオおよびオーディオファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。

注意： Adobe Premiere Elements によって、プレビューファイル、エンコードファイル、メディアキャッシュなどが、それぞれの種類用に指定したフォルダーのサブフォルダーに保存されます。各サブフォルダーには、保存されているスクラッチファイルの種類と同じ名前が付けられます。

## スクラッチディスクの設定

スクラッチディスクは、環境設定ダイアログボックスのスクラッチディスクセクションで設定します。選択したボリュームの空きディスク容量を確認するには、パスの右側に表示されるボックスを確認します。パスが長すぎて読めない場合は、パス上にマウスカーソルを合わせると、ツールヒントにパス全体が表示されます。

1. 編集／環境設定／スクラッチディスク（Mac OS では Adobe Premiere Elements 13／環境設定／スクラッチディスク）を選択します。
2. スクラッチディスクの種類ごとに、Premiere Elements で目的のスクラッチファイルを保存するハードディスク上の場所を指定します。ポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

マイドキュメント マイドキュメントフォルダーにスクラッチファイルを保存します。

プロジェクトファイルと同じ プロジェクトが保存されるフォルダーと同じフォルダーにスクラッチファイルを保存します。

カスタム 現在選択されているパスがポップアップメニューにないことを示します。現在のパスは、「参照」ボタンをクリックして、使用可能なディスク上の場所を指定するまで変更されません。

## スクラッチディスクのパフォーマンスの最適化

- 使用可能なハードディスクが 1 台しかない場合は、すべてのスクラッチディスクのオプションを初期設定のままにして使用することをお勧めします。
- 複数台ある場合は、スクラッチディスクの設定先として、メインの読み込みドライブではなく、容量の大きいサブハードディスクを選択してください。Premiere Elements では、各種のスクラッチファイルを専用のディスクに配置できます。例えば、あるディスクにはビデオをコピーし、別のディスクにはオーディオをコピーできます。
- Windows に搭載されているディスクデフラグツールまたはサードパーティ製のユーティリティを使用して、スクラッチディスクのディスク最適化を定期的に行ってください。デフラグツールを使用するには、スタート／プログラム／アクセサリ／システムツール／ディスクデフラグを選択します。操作手順について詳しくは、Windows またはサードパーティ製ユーティリティの取扱説明書を参照してください。
- メディアのキャプチャとスクラッチファイルの保存には、最も高速なハードディスクを指定します。オーディオプレビューファイルとプロジェクトファイルには、速度の遅いハードディスクを指定してもかまいません。
- コンピューターに接続されているハードディスクだけを指定します。ネットワーク上のハードディスクは、スループットが非常に低いのでお勧めできません。また、Adobe Premiere Elements はスクラッチディスクのファイルに常にアクセスする必要があるので、リムーバブルメディアもスクラッチディスクとして使用しないように注意してください。スクラッチディスクのファイルはプロジェクトごとに保持され、プロジェクトを閉じても削除されません。Adobe Premiere Elements では、プロジェクトを開くと、関連付けられている各スクラッチファイルを自動的に再利用しますが、スクラッチディスクのファイルをリムーバブルメディアに保存した場合、そのリムーバブルメディアがドライブから取り出されると、スクラッチディスクを使用できなくなります。
- 1 つのドライブを複数のパーティションに分割し、各パーティションを仮想スクラッチディスクとして設定できます。ただし、単一のドライブという仕組みがボトルネックなので、パーティション分割を行ってもパフォーマンスは向上しません。最適なパフォーマンスで作業を行うには、個別のドライブにスクラッチディスクのボリュームを設定します。

# ムービークリップの並べ替え

# クイックビュータイムラインでのクリップの並べ替え

## クイックビュータイムラインの概要

### クイックビュータイムラインでのクリップの追加

### クイックビュータイムラインでのクリップの移動

### クイックビュータイムラインでのクリップのコピーとペースト

### クイックビュータイムラインのズームインまたはズームアウト

### クイックビュータイムラインでのクリップの削除

ビデオチュートリアルでは、Adobe Premiere Elements 11 でクイックビュータイムラインを使用する方法の概要を説明します。

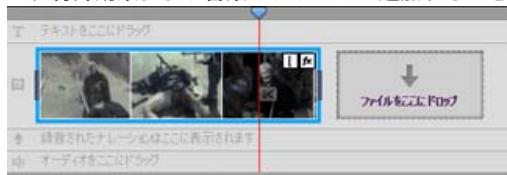
## クイックビュータイムラインの概要

[トップへ戻る](#)

クイックビュータイムラインでは、クリップをすばやく並べ替えてムービーを作成することができます。各クリップは、クリップ全体にわたる連続したフレームとして表示されます。スライダーを右に移動すると、ズームアウトして、ビデオ全体を表示できます。スライダーを左に移動すると、ズームインして、クリップを詳細に表示できます。クイックビュータイムラインには、次のトラックがあります。

- ・ タイトル：このトラックでクリップのタイトルを追加します。
- ・ ビデオ：このトラックでビデオを編集します。
- ・ サウンド：BGMなどのサウンドを配置します。
- ・ ナレーション：このトラックにクリップのナレーションを追加します。

クイックビュータイムラインを使用すると、クリップをすばやく構成して、ムービーを作成することができます。時間インジケーターのはさみアイコンをクリックすると、クリップを分割し、不要部分を削除できます。また、アクションバーのパネルを使用して、タイトル、トランジション、特殊効果および音楽をクリップに追加することもできます。



クイックビュータイムライン

## クイックビュータイムラインでのクリップの追加

[トップへ戻る](#)

クリップを、Windows エクスプローラー（Mac OS の場合は Finder）からクイックビュータイムラインに直接ドラッグします。また、メディアを追加パネルを使用して、様々なソースからクイックビュータイムラインにクリップを追加することもできます。

クリップを追加したら、クイックビュータイムラインを使用してこれらのクリップを並べ替えます。また、クリップを別のクリップの前にインサートしたり、インサートする前にクリップを分割したりすることができます。

## クイックビュータイムラインでのクリップの配置

1. クリップを、Windows エクスプローラー（Mac OS の場合は Finder）からクイックビュータイムラインにドラッグします。クイックビュータイムライン上でクリップをドラッグすると、緑色の縦線で、クリップを配置できるドロップゾーンが示されます。カーソルがインサートアイコンに変わったら、マウスボタンを放します。
2. クリップを、Windows エクスプローラー（Mac OS の場合は Finder）からモニターパネルにドラッグします。クリップは、クイックビュータイムラインに自動的に配置されます。

## クイックビュータイムラインで別のクリップの前にクリップをインサート

◆ クリップを、Windows エクスプローラー（Mac OS の場合は Finder）からクイックビュータイムラインのクリップに重なるようにドラッグします。

クリップをドロップすると、その下にあるクリップの前に新しいクリップが表示され、その後ろに続くクリップが右に移動します。

## クイックビュータイムラインで別のクリップの後にクリップをインサート

1. クイックビュータイムラインで、後ろに新しいクリップをインサートするクリップを選択します。
2. クリップを、Windows エクスプローラー（Mac OS の場合は Finder）からモニターパネルまたはクイックビュータイムラインにドラッグします。

選択したクリップの右に新しいクリップが表示され、後ろに続くクリップが右に移動します。

## クリックビュータイムラインでのクリップの移動

[トップへ戻る](#)

1. クリックビュータイムラインの任意の位置にあるクリップを、別のクリップの前または後の位置にドラッグします。カーソルがインサートアイコンに変わったら、クリップをドロップゾーン（緑色の縦線で示される）に配置します。
2. マウスボタンを放します。

クリップが新しい場所に移動し、後ろに続くすべてのクリップシーケンスが右に移動します。

## クリックビュータイムラインでのクリップのコピーとペースト

[トップへ戻る](#)

ムービー内のクリップは、プロジェクト内でコピーとペースト操作を使用して並べ替えることができます。また、1回の操作で複数のクリップをコピーしてペーストすることも可能です。コピーペースト操作では、既存のクリップの間にインサートしたり、既存のフレームをオーバーレイすることができ、クリップの時間軸上の相対的な間隔は維持されたままになります。

Adobe® Premiere® Elements 11 は、時間インジケーター位置のビデオ 1 またはオーディオ 1 トラックにクリップをペーストします。ただし、複数のトラックにクリップを手動でコピーすることで、この動作を回避できます。クリックビュータイムラインでクリップをペーストしたとき、時間インジケーターはクリップの最後に移動されます。この機能により、連続したペースト操作が容易かつ効率的に実行できます。

1. クリックビュータイムラインで、ムービーに含まれる 1 つまたは複数のクリップを選択します。リンククリップのオーディオまたはビデオだけを選択するには、Alt キーを押しながら目的のクリップをクリックします。
2. 編集／コピーを選択します。
3. クリックビュータイムラインで、ペーストする位置に時間インジケーターを移動し、次のいずれかの操作を行います。
  - クリップをオーバーレイしてトラック上の既存のフッテージを置き換えるには、編集／ペーストを選択します。
  - ペーストしたクリップをインサートして既存のフッテージを移動させるには、編集／インサートペーストを選択します。

また、クリップの属性（モーション、不透明度、ボリューム）をコピーして、別のクリップにペーストすることもできます。

## クリックビュータイムラインのズームインまたはズームアウト

[トップへ戻る](#)

クリックビュータイムラインをズームインすると、時間インジケーターの周囲が拡大され、細かい部分を確認できるようになります。クリップを追加するときは、時間インジケーターではなくカーソルの周囲を拡大してズームインすることもできます。この方法を使用すれば、マウスボタンを放してインサートする前に、インサートしたい位置を正しく確認することができます。

これとは反対に、ズームアウトすると、クリックビュータイムラインの表示範囲が広くなり、ムービーの概要を視覚的に確認できます。

❖ クリックビュータイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- クリップを追加するときにズームインまたはズームアウトするには、クリップをクリックビュータイムラインにドラッグします。マウスボタンを押したまま、セミコロン (:) キーを押すと、表示倍率が大きくなります。マイナス (-) キーを押すと、表示倍率が小さくなります。
- クリックビュータイムラインをズームインするには、ズームライダーを右方向にドラッグするか、ズームインボタンをクリックします。
- クリックビュータイムラインをズームアウトするには、ズームライダーを左方向にドラッグするか、ズームアウトボタンをクリックします。

ムービー全体がクリックビュータイムラインに表示されるようにズームアウトするには、円記号 (¥) キーを押します。円記号 (¥) キーを押す前に、クリックビュータイムラインがアクティブであることを確認してください。

注意： クリックビュータイムラインのズームインおよびズームアウトの手順は、エキスパートビュータイムラインにも該当します。

## クリックビュータイムラインでのクリップの削除

[トップへ戻る](#)

1. クリックビュータイムラインでクリップを選択します。
2. クリップを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）して、次のいずれかを選択します。  
削除し間隔を詰める クリップを削除し、1 つまたは複数のクリップの位置を調整して間隔を詰めます。

オーディオを削除 ムービーからオーディオを削除します。



# エキスパートビュータイムラインでのクリップの並べ替え

## エキスパートビュータイムラインの概要

エキスパートビュータイムラインへのクリップの追加

エキスパートビュータイムラインでのクリップの置き換え

エキスパートビュータイムラインでのクリップの選択、移動、整列および削除

エキスパートビュータイムラインでの複製クリップの作成

エキスパートビュータイムラインで選択したクリップのデュレーションの表示

エキスパートビュータイムライントラックのカスタマイズ

ビデオチュートリアルでは、Adobe Premiere Elements 11 でエキスパートビュータイムラインを使用する方法の概要を説明します。

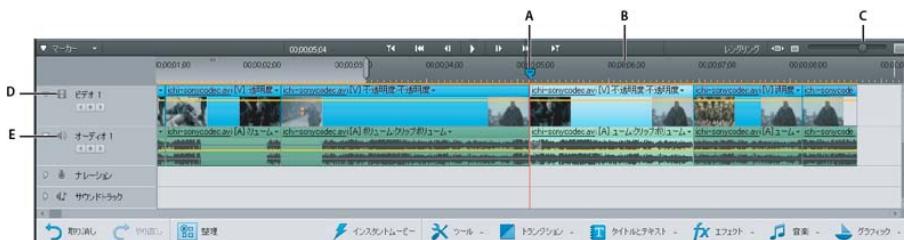
[トップへ戻る](#)

## エキスパートビュータイムラインの概要

エキスパートビュータイムラインには、ムービープロジェクトのビデオクリップとオーディオクリップが、縦に重ねられたトラックに配置されて表示されます。デジタルビデオデバイスからビデオをキャプチャすると、一連のクリップとして表示されます。

エキスパートビュータイムラインでは、タイムラインルーラーを使用して、時間の経過に応じて、ムービーを構成している各要素および各要素の相互関係を表示します。タイムラインウィンドウでは、シーンのトリミングや追加、マーカーによる重要なフレームの指定、トランジションの追加、クリップの合成またはスーパーインポーズの制御を行うことができます。

エキスパートビュータイムラインのズームコントロールを使用すると、ズームアウトしてビデオ全体を表示したり、ズームインしてクリップの詳細を表示したりすることができます。また、トラックでのクリップの表示方法を変更したり、トラックやヘッダー領域のサイズを変更したりすることもできます。



### エキスパートビュータイムライン

A. 時間インジケーター B. タイムラインルーラー C. ズームコントロール D. ビデオトラック E. オーディオトラック

## エキスパートビュータイムラインのトラック

トラックを使用すると、ビデオやオーディオをレイヤー化して、合成エフェクトやピクチャインピクチャエフェクトを追加したり、タイトルやサウンドトラックなどをオーバーレイすることができます。複数のオーディオトラックを使用すると、トラックにナレーションを追加したり、別のトラックにBGMを追加したりすることができます。最終的なムービーでは、こういったビデオとオーディオのトラックをすべて1つに合成します。

初期設定では、エキスパートビュータイムラインには、ビデオ（または画像）とオーディオ用の3つのトラック、1つのナレーショントラック、および1つのサウンドトラックが含まれています。リンククリップ（オーディオとビデオの両方を含むクリップ）をトラックにドラッグできます。

リンククリップをドラッグすると、ビデオとオーディオの各要素がそれぞれ該当するトラック（「ビデオ1」や「オーディオ1」）に表示されます（オーディオの真上にビデオが表示されます）。すべてのトラックを表示するとき、場合によっては、エキスパートビュータイムラインを上下にスクロールする必要があります。

一番上のビデオトラックよりも上にクリップをドラッグしてマウスボタンを放すと、新しいトラックが自動的に追加されます。トラックはプロジェクトにいくつでも追加できます。また、いつでもトラックを追加または削除できます。クリップを追加する前でも可能です。

ただし、ムービーには、トラックの種類ごとに少なくとも1つのトラックが必要です（トラックは空でもかまいません）。ビデオ2に配置されているクリップがビデオ1のトラックにオーバーレイ表示されるので、ビデオトラックの順序は重要です。オーディオトラックは、トラック順序に関係なく、再生時に組み合わされます。



#### 初期設定のトラック

- A. ビデオ 2 トラック B. オーディオ 2 トラック C. ビデオ 1 トラック D. オーディオ 1 トラック E. ナレーショントラック F. サウンドトラック

新しくムービーを作成する際の初期設定のトラック数とトラックの種類は変更することができます。

#### エキスパートビュータイムラインのツール

エキスパートビュータイムラインの上部にあるツールを使用して、クリップの再生、再生の停止、再生速度の変更ができます。アクションバーのパネルを使用して、タイトル、トランジション、特殊効果および音楽を追加できます。また、マーカーの追加、音楽のビートの検出、オーディオミキサーの表示、ナレーションの追加もできます。

#### エキスパートビュータイムラインでの移動

エキスパートビュータイムラインでクリップの配置や並べ替えを行うとき、時間インジケーターを適切な場所に移動します。タイムラインルーラーで、時間インジケーターはモニターパネルに表示されているフレームと対応しています。

この時間インジケーターからすべてのトラックに垂直の線が伸びています。エキスパートビュータイムラインのズームインとズームアウトは、クリップの配置や編集を行うための正確な場所を特定する際に役立ちます。

##### ◆ エキスパートビュータイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- 時間インジケーターをドラッグします。
- タイムラインルーラー上で時間インジケーターを設定したい位置をクリックします。
- Shift キーを押しながら時間インジケーターをドラッグし、一番近いクリップまたはマーカーの端にスナップします。
- (モニターパネルの下にある) 時間表示をドラッグして、目的の時間に設定します。
- (モニターパネルの一番下にある) 時間表示をクリックして、有効な時間を入力し、Enter キーを押します (数値の前のゼロ、コロンまたはセミコロンを入力する必要はありません。ただし、100 未満の数値はフレーム数として解釈されます)。

キーボードの Home キーまたは End キーを使用して、ムービーの最初から最後までをスキップすることができます。Page Up キーまたは Page Down キーを押すと、時間インジケーターが前のクリップまたは次のクリップに移動します。右向き矢印キーまたは左向き矢印キーを押すと、時間インジケーターが前または後ろに 1 フレーム移動します。Shift キーを押しながら右向き矢印キーまたは左向き矢印キーを押すと、時間インジケーターが前または後ろに 5 フレームずつ移動します。

#### エキスパートビュータイムラインへのクリップの追加

[トップへ戻る](#)

エキスパートビュータイムラインにクリップをインサート (挿入) すると、すべてのトラック上の隣り合うクリップが、新しくインサートしたクリップの分だけ移動します。すべてのクリップをまとめて移動するので、既存のクリップのオーディオとビデオは同期されたままになります。

場合によっては、インサートごとにすべてのクリップを移動させたくないときがあります。例えば、ムービー全体にスーパーインポーズする BGM を追加する場合、クリップの移動は必要ありません。

特定のクリップをまとめて移動するには、Alt キーを押しながらインサートします。一度に最大 2 つのトラックで特定のクリップを同時に移動することができます。これら 2 つのトラックとは、インサート先のトラックと、リンクされたオーディオまたはビデオを含むトラックです (リンクされたオーディオやビデオが存在する場合)。影響を受けるトラックはまとめて移動されますが、その並びは維持されます。その他のトラックのクリップは影響を受けません。

#### エキスパートビュータイムラインでのクリップのインサートとクリップの移動

##### ◆ 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトのアセットパネルからエキスパートビュータイムラインの目的の位置へクリップをドラッグします。カーソルがインサートアイコンに変わったら、マウスボタンを放します。

- ・時間インジケーターをエキスパートビュータイムラインの目的の位置に移動します。次に、プロジェクトのアセットパネルでクリップを選択し、クリップ／インサートを選択します。

クリップをインサートし、ターゲットトラックとそれにリンクされているトラック上のクリップだけを移動

❖クリップをプロジェクトのアセットパネルからエキスパートビュータイムラインの目的の位置へ Alt キーを押しながらドラッグします。カーソルがインサートアイコンに変わったら、マウスボタンを放します。

クリップを一番上のビデオトラックの上（ビデオの場合）または一番下のオーディオトラックの下（オーディオの場合）の何も表示されていない部分にドラッグした場合、クリップに新しいトラックが作成されます。クリップにオーディオとビデオの両方が含まれている場合、新しいビデオトラックと新しいオーディオトラックの両方が作成されます。

### エキスパートビュータイムラインでのクリップのオーバーレイ

ビデオの一部を置き換える最も簡単な方法は、ほかのフッテージ（使用するクリップ類）でオーバーレイする（重ねて上書きする）ことです。クリップをオーバーレイすると、指定した位置から始まる既存のフレームが、追加したクリップに置き換えられます。

例えば、新しいクリップの長さが 40 フレームの場合、既存のクリップの 40 フレームがオーバーレイされます。オーバーレイの後ろにフレームが続いている場合には、そのままトラック内の同じ位置に残ります。オーバーレイの最後がムービーの最後を越えない限り、オーバーレイ操作でムービーの長さが変わることはできません。

❖次のいずれかの操作を行います。

- ・プロジェクトのアセットパネルから、オーバーレイする最初のフレームへ、Ctrl キー（Mac OS では Command キー）を押しながらクリップをドラッグします。カーソルがオーバーレイアイコンに変わったら、マウスボタンを放します。
- ・オーバーレイする最初のフレームに時間インジケーターを移動し、プロジェクトのアセットパネルでクリップを選択して、クリップ／オーバーレイを選択します。

### エキスパートビュータイムラインでクリップを別のクリップの上に配置

オーバーレイのように下に位置するクリップの一部を置き換えずに、あるクリップを別のクリップの上に配置することができます。この方法でクリップを重ねて、様々なキーイングエフェクトを適用できます。

1. エキスパートビュータイムラインで、別のクリップをオーバーレイするビデオクリップの上に時間インジケーターをドラッグします。
2. Shift キーを押しながら、クリップをプロジェクトのアセットパネルからドラッグし、モニターパネルにドロップします。
3. 「最初に配置」を選択します。

2 番目のクリップが、利用可能な最初のビデオトラックの時間インジケーターのある位置に配置されます。

---

### エキスパートビュータイムラインでのクリップの置き換え

[トップへ戻る](#)

ムービーの長さを変えたりエフェクトやオーバーレイを変えたりせずに、エキスパートビュータイムラインの中にあるクリップを置き換えるには、「クリップを置き換え」コマンドを使用します。このオプションは、展開されたインスタントムービーを編集するときに便利です。

1. プロジェクトのアセットパネルで、使用するクリップを選択します。
2. エキスパートビュータイムラインで、置き換えるクリップを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）し、「プロジェクトのアセットからクリップを置き換え」を選択します。

置き換えるクリップのデュレーションが長い場合は、置き換えられるクリップの既存のデュレーションに合わせて、クリップの最後からトリミングされます。

置き換えるクリップのデュレーションが短い場合は、警告メッセージが表示され、置き換え操作をキャンセルするか、余分なデュレーションに黒いフレームを使用するかどうかを選択するように指示されます。

---

### エキスパートビュータイムラインでのクリップの選択、移動、整列および削除

[トップへ戻る](#)

ムービーにクリップを追加した後に、場合によってはクリップの並べ替え、シーンのコピーとペースト、残りのクリップの削除などの作業が必要になります。個々のクリップ、特定範囲のクリップ、またはリンククリップのオーディオ部分やビデオ部分だけを選択するには、いろいろな方法があります。

#### エキスパートビュータイムラインでのクリップの選択

❖マウスカーソルを使用して、次のいずれかの操作を行います。

- ・1 つのクリップを選択するには、エキスパートビュータイムラインでクリップをクリックします。クリップがリンクされているか、グループ化されている場合は、1 つのクリップを選択すると、ほかのリンクされているクリップまたはグループ化されているほかのクリップも選択されます。
- ・リンククリップのオーディオ部分またはビデオ部分だけを選択するには、Alt キーを押しながら目的のクリップをクリックします。
- ・グループ内の 1 つのクリップを選択するには、Alt キーを押しながら目的のクリップをクリックします。

- 複数のクリップを選択するには、Shift キーを押しながら目的の各クリップをクリックします（選択されているクリップを選択解除する場合も、Shift キーを押しながらクリップをクリックします）。
- 連続したクリップを選択するには、それぞれのクリップを囲むようにドラッグします（範囲選択）。
- 選択しているクリップに特定の範囲のクリップを追加するには、Shift キーを押しながら、追加するクリップを囲むようにドラッグします。



### エキスパートビュータイムラインでのクリップの移動

クリップは、エキスパートビュータイムライン上でドラッグすることで簡単に並べ替えることができます。クリップを追加するときと同じ方法で、クリップを移動するときにインサートするかオーバーレイするかを選択することができます。

- クリップを移動してインサートした後にすべてのトラックが移動するようにするには、クリップを目的の位置にドラッグします。カーソルがインサートアイコンに変わったら、マウスボタンを放します。
- クリップを移動してムービーの別のクリップをオーバーレイするには、オーバーレイする先頭のフレームにクリップをドラッグし、Ctrl キー（Mac OS では command キー）を押します。カーソルがオーバーレイアイコンに変わったら、マウスボタンを放します。
- リンククリップの一方のみを移動するには、Alt キーを押しながら対象のクリップを選択し、目的の位置までドラッグします。ターゲットトラックのクリップのみを移動する場合は、カーソルがインサートアイコンに変わったらマウスボタンを放します。別のクリップをオーバーレイする場合は、Ctrl キーを押して、カーソルがオーバーレイアイコンに変わったらマウスボタンを放します。

### 「スナップ」オプションを使用したクリップの整列

「スナップ」オプションを使用すると、クリップを隣接するクリップとつなげたり、特定の時間位置に移動する操作をより簡単に行うことができます。「スナップ」オプションは、初期設定で有効になっています。「スナップ」オプションをオンにした状態でクリップを移動できます。移動したクリップは、別のクリップの端、マーカー、タイムラインルーラーの先頭や最後、または時間インジケーターに合わせて、自動的に揃えられます。

スナップ機能を使用すれば、クリップをドラッグしたときに、クリップを誤ってインサート（挿入）またはオーバーレイ（上書き）してしまうのを防止することもできます。クリップをドラッグすると、移動した距離がフレーム単位でポップアップウィンドウに表示されます（負の値はムービーの先頭に向かって移動したこと示します）。

❖ タイムライン／スナップを選択します。「スナップ」オプションがオンになっている場合は、その横にチェックマークが表示されます。

### クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでのクリップの削除

ムービーからクリップを削除しても、プロジェクトからは削除されません。クリップはプロジェクトのアセットパネルで引き続き使用できます。

- クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、1つまたは複数のクリップを選択します（クリップのオーディオ部分またはビデオ部分のみを選択するには、Alt キーを押しながらクリックします）。
- 次のいずれかの操作を行います。
  - クリップを削除して、その分のデュレーションをスペースで残す（消去と呼びます）には、編集／削除を選択します。
  - クリップを削除して、残った間隔を詰める（リップル削除と呼びます）には、編集／削除し間隔を詰めるを選択するか、Delete キーまたは Backspace キーを押します。

注意： クリックビュータイムラインからクリップを削除すると、クリップの後のトランジションも削除されます。エキスパートビュータイムラインからクリップを削除すると、前後にあるトランジションが削除されます。

### エキスパートビュータイムラインでのクリップ間のスペースの削除

エキスパートビュータイムラインのクリップ間にあるスペースは、「削除し間隔を詰める」コマンドを使用して簡単に削除できます。また、Delete キーや Backspace キーを押して削除することもできます。どちらの方法でも、となりに位置するクリップを移動して、スペースを詰めることができます。

❖ エキスパートビュータイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- スペースを右クリックして、「削除し間隔を詰める」を選択します。
- 削除するスペースを選択して、Delete キーまたは Backspace キーを押します。

注意： 間隔が小さくて選択しにくい場合は、時間インジケーターを間隔の部分に移動して、ズームインボタンをクリックします。

## エキスパートビュータイムラインでの複製クリップの作成

プロジェクトのアセットパネルからエキスパートビュータイムラインにソースクリップをドラッグするたびに、クリップインスタンスが作成されます。このインスタンスは、ソースクリップの初期設定のインポイントとアウトポイントを共有しています。プロジェクトのアセットパネルでソースクリップを削除すると、エキスパートビュータイムライン内にあるそのクリップのすべてのインスタンスが削除されます。

初期設定のインポイントとアウトポイントが異なるクリップインスタンスを作成するには、プロジェクトのアセットパネルでソースクリップを複製します。プロジェクトのアセットパネルで複製クリップを削除すると、エキスパートビュータイムライン内にあるそのクリップのすべてのインスタンスが削除されます。

1. プロジェクトのアセットパネルでクリップを選択して、編集／複製を選択します。
  2. 複製されたクリップの名前を変更するには、プロジェクトのアセットパネルでクリップを選択して、次のいずれかの操作を行います。
    - クリップ／名前の変更を選択して、新しい名前を入力します。
    - テキストをクリックして、新しい名前を入力します。
- コピー／ペーストを選択するか、プロジェクトのアセットパネルで Ctrl キーを押しながらクリップをドラッグして、クリップを複製することもできます。

## エキスパートビュータイムラインで選択したクリップのデュレーションの表示

情報パネルには、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで選択した複数のクリップの合計デュレーションが表示されます。この情報は、シーンに合う長さの音楽を探したり、いくつかのクリップを別のフッテージで置き換えたりする場合など、ムービーを編集するときに便利です。

プロジェクトのアセットパネルでクリップを選択すると、情報パネルには選択したすべてのクリップの合計デュレーションが表示されます。クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでクリップを選択すると、情報パネルには選択されているクリップの合計デュレーションが表示されます。

このデュレーションは、最初に選択したクリップのインポイントから最後に選択したクリップのアウトポイントまでを計算したものです。トラック内でクリップが連続していない場合は、クリップの合計デュレーションよりも長くなることがあります。

1. 情報パネルが表示されていることを確認します。表示されていない場合は、ウインドウ／情報を選択します。
  2. プロジェクトのアセットパネル、クイックビュータイムライン、またはエキスパートビュータイムラインで、目的のクリップを選択します。選択した項目の数と合計デュレーションが情報パネルに表示されます。
- クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで特定のクリップの上にカーソルを重ねると、そのクリップのデュレーションがツールヒントとして表示されます。

## エキスパートビュータイムライントラックのカスタマイズ

エキスパートビュータイムライントラックは、プロジェクトの要件に合わせてカスタマイズできます。

### エキスパートビュータイムラインへのトラックの追加

1. タイムライン／トラックの追加を選択します。
2. トラックの追加ダイアログボックスで、ビデオトラックまたはオーディオトラックの「追加」フィールドに追加するトラック数を入力します。
3. 追加するトラックの場所を指定するには、追加するトラックの種類に応じて配置ポップアップメニューからオプションを選択し、「OK」をクリックします。

### トラックのサイズの変更

トラックには、大、中、小という 3 つのプリセットサイズがあります。大での表示は、クリップのサムネールを表示し、クリップの不透明度やボリュームなどのエフェクトを調整する場合に便利です。トラックのサイズは手動で変更できます。また、長いトラック名を表示できるようにトラックのヘッダー領域の幅を変更することもできます。ムービーに複数のトラックが含まれている場合、トラックの相対的な表示比率を調整して、表示したいトラックを見やすくすることができます。

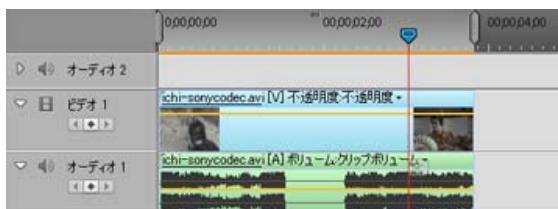
初期設定では、トラック名は非表示になっています。トラック名を表示するには、トラックヘッダー領域のサイズを変更します。

### トラックの高さの変更

❖ エキスパートビュータイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- エキスパートビュータイムラインの空のトラックを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）し、「トラックの表示サイズ」を選択します。次に、「小」、「中」、「大」のいずれかを選択します。
- エキスパートビュータイムラインのトラックヘッダー領域で、2 つのトラックの間にマウスカーソルを移動し、カーソルが高さ調整アイコンに変わったら、上または下にドラッグして、下のトラック（ビデオトラックの場合）または上のトラック（オーディオトラックの場合）の高

さを変更します。



エキスパートビュータイムラインでのトラックの高さの変更

#### エキスパートビュータイムラインのトラックヘッダー領域のサイズの変更

- ❖ エキスパートビュータイムラインで、トラックヘッダー（トラックアイコンが表示されている部分）の右端にマウスカーソルを移動し、カーソルがサイズ変更アイコンに変わったら、右側へドラッグします（トラックヘッダーの上部に表示されているアイコンが隠れずに表示される幅が最小幅になります。最大幅は、最小幅の約2倍です）。

#### トラック名の変更

1. エキスパートビュータイムラインでトラックの名前（「ビデオ 1」など）を右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）し、「名前の変更」を選択します。
2. トラックの新しい名前を入力して、Enter キーを押すか、テキストボックスの外側をクリックします。

#### エキスパートビュータイムラインの空のトラックの削除

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。

- タイムライン／空のトラックを削除を選択します。
- エキスパートビュータイムラインの空のトラックを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）し、「空のトラックを削除」を選択します。

#### エキスパートビュータイムラインでのクリップの表示形式の変更

エキスパートビュータイムラインでは、編集操作や好みの編集スタイルに応じて、様々な方法でクリップを表示することができます。サムネール画像の表示方法として、クリップの最初に表示、クリップの最初と最後に表示、クリップ全体に表示（初期設定）から選択できます。オーディオトラックについては、オーディオ波形の表示または非表示を選択できます。



表示形式を設定ボタンを使用して、エキスパートビュータイムラインでのトラックの表示形式を設定できます。

サムネール画像をクリップ全体にわたって表示すると、クリップの進行を簡単に把握できます。ただし、サムネール間の境界はフレーム間の実際の境界とは必ずしも一致しないので注意してください。サムネールは、クリップのコンテンツのストーリーボードまたはスケッチと考えてください。

- ❖ トラックの左端にあるビデオトラックの表示形式を変更ボタンまたはオーディオトラックの表示形式を変更ボタンをクリックします。クリックするたびに、トラックの表示形式が切り替わります。

エキスパートビュータイムラインにオーディオ波形が表示されている状態でボリュームの詳しい情報を表示するには、トラックの高さを変更します。

#### 関連項目



# ピクチャインピクチャオーバーレイの作成

## クイックビューでのピクチャインピクチャオーバーレイの作成

### エキスパートビューでのピクチャインピクチャオーバーレイの作成

#### ピクチャインピクチャオーバーレイの削除

画面全体に表示される背景ビデオクリップの上に小さなフレームのビデオクリップを配置することができ、この効果はピクチャインピクチャと呼ばれています。



注意： 透明な背景を作成してクリップの上にクリップをスーパーインポーズする方法については、スーパーインポーズと透明化についてを参照してください。

## クイックビューでのピクチャインピクチャオーバーレイの作成

[トップへ戻る](#)

1. クイックビュータイムラインで、背景クリップとして使用するクリップの上に時間インジケーターを配置します。

選択したクリップがモニターパネルに表示されます。

2. 次のいずれかの操作を行います。

- グラフィックパネルの画像を、モニターパネルの背景クリップにドラッグします。必要に応じて、ピクチャインピクチャダイアログボックスでオーバーレイのデュレーションを調整します。
- Windows エクスプローラーのクリップまたは画像を、モニターパネルの背景クリップにドラッグし、「ピクチャインピクチャ」を選択します。必要に応じて、ダイアログボックスでオーバーレイのデュレーションを調整します。

3. スーパーインポーズしたクリップの位置を調整するには、モニターパネル内でクリップを目的の位置にドラッグします。

注意： スーパーインポーズしたクリップが背景クリップよりも時間的に長い場合、残りの部分は、クイックビュータイムライン内の後続のクリップの上に表示されます。また、再生時にも、これらの後続するクリップ上にスーパーインポーズされて表示されます。

## エキスパートビューでのピクチャインピクチャオーバーレイの作成

[トップへ戻る](#)

1. エキスパートビュータイムラインで、背景クリップとして使用するクリップの上に時間インジケーターを配置します。

選択したクリップがモニターパネルに表示されます。

2. 次のいずれかの操作を行います。

- グラフィックパネルの画像を、モニターパネルの背景クリップにドラッグします。
- Windows エクスプローラーのクリップまたは画像を、モニターパネルの背景クリップにドラッグし、「ピクチャインピクチャ」を選択します。
- プロジェクトのアセットパネルのクリップまたは画像を、モニターパネルの背景クリップにドラッグし、「ピクチャインピクチャ」を選択します。

3. スーパーインポーズしたクリップの位置を調整するには、モニターパネル内でクリップを目的の位置にドラッグします。

注意： スーパーインポーズしたクリップが背景クリップよりも時間的に長い場合、残りの部分は、エキスパートビュータイムライン内の後続のクリップの上に表示されます。また、再生時にも、これらの後続するクリップ上にスーパーインポーズされて表示されます。

## ピクチャインピクチャオーバーレイの削除

1. 使用しているビューに基づいて、クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインがアクティブになっていることを確認します。
2. クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、スーパーインポーズしたクリップを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）します。
3. 「削除」を選択します。

スーパーインポーズされていたクリップが、クリックビュータイムライン（またはエキスパートビュータイムライン）とモニターパネルに表示されなくなります。



# クリップのグループ化、リンクおよび無効化

[クリップのグループ化およびグループ化解除](#)  
[ビデオクリップとオーディオクリップのリンク](#)  
[リンククリップの同期](#)  
[クリップの有効化および無効化](#)

[ページの先頭へ](#)

## クリップのグループ化およびグループ化解除

クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、クリップをグループ化して、移動、無効化、コピーまたは削除を一度に行うことができます。リンククリップをほかのクリップとグループ化すると、リンククリップのオーディオ部分とビデオ部分の両方がグループに含まれます。

- クリップをグループ化するには、複数のクリップを選択して、クリップ／グループ化を選択します。
- クリップのグループ化を解除するには、グループ内の任意のクリップをクリックしてグループ全体を選択し、クリップ／グループ解除を選択します。
- グループ内の 1 つまたは複数のクリップを選択するには、Alt キーを押しながら目的のクリップを 1 つクリックします。グループ内の別のクリップをさらに選択するには、Shift + Alt キーを押しながらクリップをクリックします。

[ページの先頭へ](#)

## ビデオクリップとオーディオクリップのリンク

ほとんどのビデオにはサウンドトラックが入っています。ビデオとオーディオの両方を含んだクリップは、プロジェクトのアセットパネルでは 1 つの項目として表示されます。クリップをエキスパートビュータイムライン内のムービーに追加すると、ビデオとオーディオは別々のトラックに表示されます（オーディオの真上にビデオが表示されます）。

ビデオとオーディオはリンクされたままです。エキスパートビュータイムラインでビデオ部分をドラッグすると、リンクされているオーディオも一緒に動きます。同様に、オーディオ部分をドラッグすると、リンクされているビデオが動きます。このオーディオとビデオの組み合わせをリンククリップと呼びます。エキスパートビュータイムラインでは、リンククリップの名前が下線付きで表示され、ビデオには [V]、オーディオには [A] が付きます。



リンククリップの場合は、同じ名前に [V] または [A] が付加され、下線が付きます。

すべての編集操作（移動、トリミング、クリップ速度の変更など）は、リンククリップの両方の部分に作用します。Alt キーを押しながら編集したいほうのクリップを選択（クリック）すると、一時的にリンクを解除することができ、片方のクリップだけを編集できます。ビデオ部分またはオーディオ部分だけを別々に配置することもできます。

## ビデオクリップとオーディオクリップのリンクおよびリンク解除

ビデオクリップとオーディオクリップは、1 つの単位として機能するようにリンクすることができます。選択、トリミング、分割、削除、移動または速度の変更を一方のクリップに対して行うと、もう片方のクリップも同じように影響を受けます。このリンクは、必要に応じて一時的に無効することができます。エキスパートビュータイムラインでは、リンククリップの名前が下線付きで表示され、ビデオには [V]、オーディオには [A] が付きます。

- ビデオクリップとオーディオクリップをリンクするには、Shift キーを押しながらビデオとオーディオをクリックして両方とも選択し、クリップ／オーディオとビデオを選択します。
- ビデオとオーディオのリンクを解除するには、リンクされているクリップを選択して、クリップ／オーディオとビデオのリンク解除を選択します（この操作でオーディオとビデオのリンクは解除されますが、このままでは両方とも選択された状態になります。クリップを個別に操作するには、クリップを選択し直す必要があります）。
- リンクされているクリップを個別に選択するには、Alt キーを押しながら目的のクリップをクリックします。個別に選択したら、リンククリップからは独立してクリップを移動またはトリミングできます。

リンクを解除せずにオーディオクリップまたはビデオクリップを簡単に削除するには、クリップを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）し、メニューから「オーディオを削除」または「ビデオを削除」を選択します。

## リンククリップのオーディオ部分またはビデオ部分のみの削除

- エキスパートビュータイムラインで、次のいずれかの操作を行います。
  - リンククリップを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「オーディオを削除」または「ビデオを削除」を選択します。
  - Alt キーを押しながらオーディオ部分またはビデオ部分をクリックして該当部分のみを選択し、Delete キーまたは Backspace キーを押します。
  - リンククリップをクリックして、クリップ／オーディオとビデオのリンク解除を選択します。クリップを選択し直して、編集／消去、または、編集／削除し間隔を詰めるを選択します。

削除し間隔を詰めるを選択すると、クリップが移動して、削除によって生じた間隔を自動で詰めることができます。

[ページの先頭へ](#)

## リンククリップの同期

Adobe Premiere Elements では、ビデオとそのオーディオがエキスパートビュータイムラインの別々のトラックに自動的に配置されます。また、クリップのトリミングや移動を行ったときに同期が維持されるように、クリップがリンクされています。

一方のクリップを Alt キーを押しながらドラッグして非同期の状態にすると、エキスパートビュータイムラインのクリップ名の横に、オフセットフレームの数が表示されます。

このオフセットはクリップのリンクを解除した場合でも追跡され、リンクし直すとオフセットフレームの数が再度表示されます。また、クリップを自動的に同期し直すこともできます。クリップに応じて、2 つの同期方法から選択できます。

- エキスパートビュータイムラインで、移動するクリップのオフセット値を右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）します。

右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）したクリップは移動または調整され、移動しないもう一方のクリップに揃えられます。

[ページの先頭へ](#)

## クリップの有効化および無効化

別の編集操作を試行するときや、処理時間を短縮するときには、クリップを無効にすると便利な場合があります。クリップを無効にしておくと、モニターパネルでムービーを再生したり書き出すときに、そのクリップは含まれなくなります。ただし、クリップを無効にしても、移動したり変更することはできます。

- クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで 1 つまたは複数のクリップを選択し、クリップ／有効を選択します。

クリップを無効にすると、「有効」コマンドの横にあるチェックマークが消え、クリックビュータイムラインおよびエキスパートビュータイムラインでクリップがグレー表示になります。

# クリップマークーおよびタイムラインマークーの操作

## クリップマークーとタイムラインマークーについて

クリップマークーとタイムラインマークーの追加

タイムラインマークーへのコメント、チャプター情報、URL リンクの挿入

マークーの移動と削除

エキスパートビュータイムラインでのクリップマークーまたはタイムラインマークーへの移動

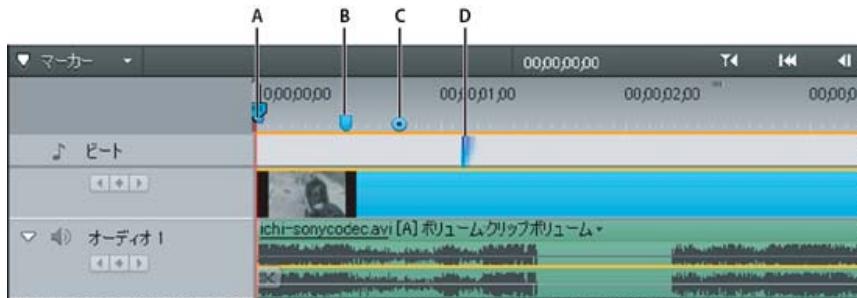
[トップへ戻る](#)

## クリップマークーとタイムラインマークーについて

クリップまたはムービー内の重要なポイントを記憶しておくために、マークーを配置することができます。マークーは、クリップの配置、並べ替え、同期を行うときに便利です。マークーを使用して、エキスパートビュータイムラインにコメントを追加することもできます。

1つのムービーまたはクリップで、最大 100 個の番号付きマークー（0～99 のラベルが付きます）を使用することができます。また、番号なしマークーはいくつでも使用できます。Adobe Premiere Elements でのディスクメニューの作成用にメニューマークーを追加することもできます。

クリップおよびタイムラインマークーの操作は、インポイントとアウトポイントの操作とほとんど同じです。ただし、インポイントとアウトポイントはクリップの実際の開始ポイントと終了ポイントを設定します。マークーは参照専用のものであり、完成したムービーのクリップには影響しません。



エキスパートビュータイムラインのマークー

A. タイムラインマークー B. メニューマークー C. マークームニュー D. ビートマークー

注意： ビートを検出ボタンをクリックすると、サウンドトラック内の主要なビートの位置にマークーが作成され、クリップとビートを同期できるようになります。

ムービー内に既に配置したクリップにマークーを追加した場合、そのクリップのインスタンスにのみ表示されます。ソースクリップに追加したマークーは、後でムービーに追加するクリップの各インスタンスに表示されます。ソースクリップにマークーを追加しても、既にムービーに組み込まれているクリップのインスタンスには影響しません。

プロジェクトのアセットパネルでクリップを選択すると、モニターパネルには、クリップ内のクリップマークーだけが表示されます。

エキスパートビュータイムラインでクリップを選択すると、タイムラインマークーだけが表示されます。クリップマークーは、エキスパートビュータイムラインのクリップ内でアイコンとして表示されます。また、タイムラインマークーはタイムラインルーラーに表示されます。

注意： クリップまたはムービーのマークーの追加、移動および削除については、Adobe Premiere Elements ヘルプのクリップマークーおよびタイムラインマークーの操作を参照してください。

[トップへ戻る](#)

## クリップマークーとタイムラインマークーの追加

マークーは、プロジェクトのアセットパネル内のクリップ、エキスパートビュータイムライン内のクリップインスタンス、またはタイムラインルーラーに追加できます。マークーには、クリップマークーとタイムラインマークーの 2 種類があります。

一般に、クリップマークーは各クリップの重要な時間位置を指定する場合に追加します。例えば、特定のアクションやサウンドの時間位置を示すときに使用します。タイムラインルーラーに追加するタイムラインマークーは、シーンやタイトルの位置など、ムービー内の重要なポイントを指定する場合に使用します。タイムラインマークーには、コメントや Web ページにリンクする URL を含めることができます。

マークーは、番号を付けることも、番号なしでも使用することができます。多くのマークーを使用する場合は、番号付きのマークーが便利です。番号付きのマークーの場合は、マークー番号 5 からマークー番号 40 のように、マークー番号を指定してすばやく移動できます。番号なしのマークーの場合は、前後の隣接するマークーにしか移動できません。

コメントを記述するときにマークーを使用する場合、マークーに番号が付いていると参照しやすくなります。例えば、作業メンバーに「マークー 12 の色をチェックしてください」と指示したり、「マークー 42 のコメントを参照してください」と伝えるコメントを記述できます。

## ソースクリップまたはクリップインスタンスへのマーカーの追加

### 1. 次のいずれかの操作を行います。

- ソースクリップにマーカーを追加するには、プロジェクトのアセットパネルでクリップをダブルクリックします。
- クリップインスタンスにマーカーを追加するには、エキスパートビュータイムラインでクリップをダブルクリックします。

クリップがプレビューウィンドウに表示されます。

### 2. プレビューウィンドウで、マーカーを設定したいフレームに時間インジケーターを移動します。

### 3. クリップ／クリップマーカーを設定を選択して、「番号なし」、「次に使用可能な番号」または「番号を指定」を選択します。

### 4. 「番号を指定」を選択した場合は、「マーカーの番号」フィールドに番号を入力して、「OK」をクリックします。

マーカーをソースクリップに追加すると、マーカーはクリップに保存され、その後エキスパートビュータイムラインに配置するすべてのクリップインスタンスに表示されます。

マーカーをクリップインスタンスに追加すると、マーカーはエキスパートビュータイムライン内にある該当するクリップインスタンスにのみ表示されます。

## エキスパートビュータイムラインへのマーカーの追加

1. エキスパートビュータイムラインのビデオトラックまたはオーディオトラック上の何も表示されていない部分をクリックします。エキスパートビュータイムラインがアクティブになり、選択されていたクリップが選択解除されます。

2. エキスパートビュータイムラインで、マーカーを設定するフレームに時間インジケーターを移動します。

3. タイムラインルーラーまたはモニターパネルで右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）するか、タイムライン／タイムラインマーカーを設定を選択して、次のいずれかを選択します。

番号なし 番号のないマーカーを設定します。

次に使用可能な番号 未使用の最も小さい番号を使用して番号付きマーカーを設定します。

番号を指定 0 ~ 99 の範囲で未使用の番号を指定するためのダイアログボックスが開きます。

マーカーは、ムービーまたはクリップの再生中でも挿入できます。その場合は、モニターパネルのマーカー設定位置で、番号なしマーカーを設定アイコンをクリックするか、\*（アスタリスク）キーを押します（テンキーのみ）。

マーカーが、エキスパートビュータイムラインのタイムラインルーラー上の、時間インジケーターがある位置に表示されます。

[トップへ戻る](#)

## タイムラインマーカーへのコメント、チャプター情報、URL リンクの挿入

タイムラインマーカーは、ムービーの重要なフレームを区別するのに役立つだけでなく、コメント、チャプター番号または URL も指定することができます。コメント、チャプター番号または Web リンクはタイムラインマーカーにだけ指定することができ、クリップマーカーに指定することはできません。

ムービーを Adobe® Encore® に読み込む場合、タイムラインマーカーを使用してチャプターリンクを指定することができます。Encore では、チャプターフィールドにテキストまたは番号を指定したタイムラインマーカーが自動的にチャプターポイントに変換されます。また、コメントフィールドの内容はチャプターポイントの説明フィールドに設定されます。

オンラインムービーの場合、フレームベースの Web ページをデザインできるときは、タイムラインマーカーを使用して Web ページの他のパートを変更することができます。

タイムラインマーカーで URL と Web ページのフレームを指定できるので、フレームベースの Web ページにムービーを組み込むと、マーカーで指定したフレーム内にある特定のリンクをブラウザーに表示することができます。

ムービーの再生時に、マーカーの位置に到達するたびに Web ページの表示を切り替えることができます。例えば、家族の Web ページで休暇中に撮影したムービーを表示させながら、Web ページの別のフレームで休暇についての説明や静止画を表示させることができます。ただし、このような手法を実現するには、フレームと表示内容を調整するための綿密な計画が必要です。また、Web マーカーをサポートするファイルの種類（QuickTime または Windows Media）を使用して、ムービーを書き出す必要があります。

マーカーのデュレーションは 1 フレームを超える長さに設定できます。エキスパートビュータイムラインでは、タイムラインマーカーのデュレーションの長さに応じて、タイムラインマーカーアイコンの右側に白い線が表示されます。

1. エキスパートビュータイムラインのタイムラインルーラーで、タイムラインマーカーをダブルクリックしてマーカーダイアログボックスを開きます。

2. 次のいずれかの操作を行います。

- コメントを作成するには、「コメント」ボックスにメッセージを入力します。
- マーカーのデュレーションを変更するには、デュレーションの値をドラッグするか、値をクリックして新しい値を入力し、Enter キーを押します。

• Adobe Encore 用のチャプターポイントを作成するには、「チャプター」ボックスにチャプターナイミー番号を入力します。

• Web リンクを作成するには、「URL」ボックスと「フレームターゲット」ボックスに Web アドレスとフレーム番号を入力します。「フレームターゲット」ボックスに指定するフレーム番号は、ムービーを組み込む Web ページのフレームと一致している必要があります。

3. ほかのタイムラインマーカーのコメントを入力したり、オプションを指定するには、「前へ」または「次へ」をクリックします。

4. 手順 1 ~ 3 を繰り返してタイムラインマーカーに情報を入力し、入力が完了したら「OK」をクリックします。

## マーカーの移動と削除

[トップへ戻る](#)

マーカーはエキスパートビュータイムライン内でドラッグできます。ムービー内の既存のクリップマーカーを変更するには、対象となるクリップのインスタンスをプレビューウィンドウで開き、そこで変更を行います。エキスパートビュータイムラインではクリップマーカーを直接操作できません。

タイムラインマーカーは、マーカーを設定したフレームに結合されるわけではありません。クリップをインサートしても、既存のタイムラインマーカーはタイムラインルーラー上の元の位置に残ります。これとは対照的に、クリップマーカーはクリップと一緒に移動します。

### マーカーの移動

❖ エキスパートビュータイムラインのタイムラインルーラーで、マーカーを別の位置にドラッグします。タイムラインルーラーの両端よりも外側に向かってドラッグすると、タイムラインルーラーがスクロールします。

注意： クリップマーカーをエキスパートビュータイムライン上で移動することはできません。クリップマーカーを移動するには、プレビューウィンドウでクリップを開き、プレビューウィンドウのタイムラインルーラー上でマーカーをドラッグします。

### タイムラインマーカーの削除

1. エキスパートビュータイムラインで、時間インジケーターをタイムラインマーカーの位置に移動します。

時間インジケーターとマーカーの位置を正確に一致させるには、タイムラインルーラーを最大のズームレベルまで拡大表示して正確な位置を確認できるようにするか、タイムライン／タイムラインマーカーへ移動を選択して、メニューから「次へ」、「前へ」、「番号付き」のいずれかを選択します。

2. タイムライン／タイムラインマーカーを消去を選択し、メニューからオプションを選択します。

時間インジケーター位置のタイムラインマーカー 時間インジケーター位置にあるタイムラインマーカーを削除します（このオプションが選択できない場合は、時間インジケーターとマーカーの位置が正確に一致していないことを意味します）。

すべてのマーカー すべてのタイムラインマーカーをムービーから削除します。

番号付き 番号付きマーカーのリストから番号付きタイムラインマーカーを削除します。

注意： タイムラインマーカーは、タイムラインルーラーの外側にドラッグして削除することはできません。

### クリップマーカーの削除

1. エキスパートビュータイムラインでクリップを選択します。

2. 時間インジケーターをクリップマーカーに移動します。

時間インジケーターとマーカーの位置を正確に一致させるには、タイムラインルーラーを最大のズームレベルまで拡大表示して正確な位置を確認できるようにします。または、クリップ／クリップマーカーへ移動を選択して、メニューから「次へ」、「前へ」、「番号付き」のいずれかを選択します。

3. クリップ／クリップマーカーを消去を選択し、メニューからオプションを選択します。

現在のマーカー 現在の時間インジケーター位置にあるマーカーを削除します。（このオプションが選択できない場合は、時間インジケーターとマーカーの位置が正確に一致していないことを意味します）。

すべてのマーカー すべてのクリップマーカーがクリップから削除されます。

番号付き すべての番号付きマーカーのリストから番号付きクリップマーカーが削除されます。

### すべてのマーカーの消去

1. 次のいずれかの操作を行います。

• クリップからすべてのクリップマーカーを消去するには、エキスパートビュータイムラインでクリップを選択します。

• エキスパートビュータイムラインからすべてのタイムラインマーカーを消去するには、ムービー内でクリップが選択されていないことを確認します。

2. クリップ／クリップマーカーを消去／すべてのマーカー、またはタイムライン／タイムラインマーカーを消去／すべてのマーカーを選択します。

## エキスパートビュータイムラインでのクリップマーカーまたはタイムラインマーカーへの移動

[トップへ戻る](#)

1. 次のいずれかの操作を行います。

• クリップマーカーへ移動するには、エキスパートビュータイムラインでクリップを選択します。

• タイムラインマーカーへ移動するには、エキスパートビュータイムラインでクリップを選択していないことを確認します。

2. クリップ／クリップマーカーへ移動、またはタイムライン／タイムラインマーカーへ移動を選択して、メニューから「次へ」、「前へ」、「番号付き」のいずれかを選択します。

タイムラインメニューで「スナップ」オプションを選択しておくと、クリップをマーカーに配置しやすくなります（オンになっている場

合はチェックマークが表示されます）。このオプションをオンにしておくと、クリップをエキスパートビュータイムラインにドラッグして配置したときに、マーカーにスナップされます。

---



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ムービーのプレビュー

## モニターパネルでのムービーのプレビュー

フルスクリーンモードでのプレビュー

テレビモニターでのプレビュー

プレビュー部分のレンダリング

プレビューファイルの削除

[トップへ戻る](#)

## モニターパネルでのムービーのプレビュー

モニターパネルで、ムービーの全体または一部を簡単にプレビューできます。ムービーをプレビューするには、最初にエフェクト（モーション、不透明度、ボリュームの設定）を適用したり、すべてのトラック上のクリップを表示する準備を整えておく必要があります。ビデオの画質とフレームレートは、ムービーをリアルタイムでプレビューできるように自動的に調整されます。クリップの継ぎ目がカットのみのムービーは、通常、標準の品質とフレームレートでプレビューされます。エフェクトが適用されたり、ビデオとオーディオが多重構造になっている複雑なムービーの場合には、プレビューする前にレンダリングが必要になる場合があります。



モニターパネル

A. 現在の時間 B. 再生コントロール

❖ モニターパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- ムービーをプレビューするには、再生ボタンをクリックするか、スペースバーを押します。  
注意： 現在時刻インジケーターをムービーの先頭に設定するには、Home キーを押します。
- 再生画質を変更するには、モニターパネルで右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）します。再生画質／最高を選択します。設定を「最高」に変更すると、コンピューターの CPU 使用率と RAM 消費量が増加します。
- プレビューを一時停止するには、一時停止ボタンをクリックするか、スペースバーを押します。
- プレビューの表示速度を調整するには、シャトルスライダーを右にドラッグします。シャトルスライダーを大きくドラッグするほど、クリップの再生は速くなります。
- 逆再生するには、シャトルスライダーを左にドラッグします。シャトルスライダーを大きくドラッグするほど、クリップの巻き戻しは速くなります。
- 1つ先のフレームへ移動するには、次のフレームボタンをクリックします。5つ先のフレームへ移動するには、Shift キーを押しながら次のフレームボタンをクリックします。
- 1つ前のフレームへ移動するには、前のフレームボタンをクリックします。5つ前のフレームへ移動するには、Shift キーを押しながら前のフレームボタンをクリックします。
- 別のフレームにジャンプするには、現在の時間の表示をクリックし、新しい時間を入力します（コロンやセミコロンを入力する必要はありません）。

せん。ただし、100 未満の数値はフレーム数として解釈されます）。

- 前のクリップの最後（カットまたは編集ポイント）へ移動するには、前の編集ポイントへ移動ボタンをクリックします。
- 次のクリップの先頭へ移動するには、次の編集ポイントへ移動ボタンをクリックします。

#### クリックビュータイムラインから 1 つのクリップをプレビュー

❖ クリックビュータイムラインでクリップをダブルクリックします。

#### プレビュー時のエキスパートビュータイムラインのスクロール

表示されているタイムラインよりシーケンスが大きい場合は、エキスパートビュータイムラインを右から左へ自動的にスクロールするよう設定できます。これにより、シーケンス全体を表示するのにズームアウトする必要がなくなります。

1. Windows® では、編集／環境設定／一般を選択します。Mac® OS では、Adobe Premiere Elements 11／環境設定／一般を選択します。

2. 再生時のタイムラインスクロールメニューからオプションを選択します。

スクロールなし エキスパートビュータイムラインをスクロールしません。

ページスクロール エキスパートビュータイムラインの可視領域を 1 ページ単位でスクロールします。

スムーズスクロール 表示されているタイムラインの中央に時間インジケーターがある間、エキスパートビュータイムラインをスクロールします。

#### モニターパネルでのセーフマージンの表示

モニターパネルには、セーフマージン（セーフガイド）を表示できます。この表示を参考にして、プロジェクト内のテキストやオブジェクトがセーフゾーンの外側にはみ出ないかどうかを確認できます。テキストやオブジェクトがセーフゾーンの外側にはみ出している場合は、特定の画面で再生するときにその部分が途切れることになります。セーフマージンは、編集操作を行う際のガイドでしかなく、プレビューファイルやムービーを書き出したファイルには含まれません。



モニターパネルに表示されたセーフマージン

A. アクションセーフマージン B. タイトルセーフマージン

❖ モニターパネルを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「セーフマージン」を選択します。名前の横にチェックマークが表示されている場合は、セーフマージンガイド表示がオンであることを示しています。

標準のアクションセーフマージンとタイトルセーフマージンは、それぞれ 10 % と 20 % になっています。セーフマージンのサイズは、プロジェクト設定ダイアログボックスで変更できます。

#### フルスクリーンモードでのプレビュー

[トップへ戻る](#)

クリップまたはムービーの詳細を確認するには、フルスクリーンモードでプレビューします。このモードでは、コンピューターの画面いっぱいにビデオが表示され、クリップとムービーの詳細な部分まで確認できます。フルスクリーンでプレビューすると、他の人とも室内で作品と一緒に見ることができます。

#### ムービーのフルスクリーンモードでの再生

❖ アプリケーションの右上隅にあるフルスクリーンボタンをクリックします。プレビュー画面が画面いっぱいに表示され、自動的に再生を開始します。

#### フルスクリーンプレビューの一時停止、逆再生および再生

フルスクリーンプレビューの再生および一時停止に加えて、1 フレーム単位で前に戻したり先に進めることができます。

1. コントロールバーを表示するには、画面下部にカーソルを移動します。



フルスクリーンプレビューでプレーヤーコントロールを表示するには、画面下部にカーソルを移動します。

2. 一時停止ボタン、前のフレームボタン、または次のフレームボタンをクリックします。

#### フルスクリーンモードの終了

1. コントロールバーを表示するには、画面下部にカーソルを移動します。
2. コントロールバーの右側にある終了ボタンをクリックします。

---

## テレビモニターでのプレビュー

[トップへ戻る](#)

ビデオカメラまたはアナログデジタルコンバーター（デジタイザー）を使用して、テレビモニターまたはビデオモニターでムービーをプレビューすることができます。プロジェクト設定ダイアログボックスには、DV デバイスを使用してプレビューするためのオプションがあります。ただし、これらの設定を変更する前に、ハードウェアを正しく設定しておく必要があります。

注意： テレビモニターまたはビデオモニターがビデオカメラまたはアナログデジタルコンバーターに接続されていることを確認してください。また、デバイスが（通常は IEEE 1394 ポート経由で）コンピューターに正しく接続されていることを確認してください。デバイスがアナログオーディオとアナログビデオをモニターに出力するよう設定してください。モニターを自動検出するデバイス以外の場合には、メニュー オプションからモニターを選択してください（詳しくは、使用するデバイスに付属の取扱説明書を参照してください）。

1. 編集／プロジェクト設定／一般を選択し、「再生設定」ボタンをクリックします。
2. 「リアルタイム再生」セクションで、次のオプションを選択します。
  - モニターパネルとテレビモニターでプレビューする場合は、「再生中のデスクトップビデオ表示」オプションをオンにします。モニターパネルでの再生が不安定な場合は、このオプションをオフにします。
  - 「外部デバイス」で、テレビモニターに出力するビデオカメラまたはデジタイザーに合わせてオプションを選択します。
  - 「縦横比を変換」で、「ハードウェア（サポートされている場合）」を選択します。
  - テレビモニターでビデオとともに音声もモニターする場合は、「外部デバイスオーディオ」をオンにします。このオプションを有効にすると、再生時に音声とビデオが同期されます。

注意： リアルタイム再生では、完全にレンダリングされた最終版のプレビューを即時に見ることができます。レンダリングを必要としない編集機能を使用すると、編集時の作業内容を自由に見直したり、いろいろな設定を試すことができます。最適な再生フレームレートを得るには、Pentium® 4、3GHz またはそれより上位のシステムを使用してください。

3. 「書き出し」セクションの「外部デバイス」では、指定したデバイスに書き出すかどうかを選択します。このオプションは再生に影響しません。
4. 「デスクトップ表示モード」セクションで、ディスプレイアダプターが DirectX® をサポートしている場合は、「GPU エフェクト高速化」をオンにします。サポートしていない場合は、「互換」または「標準」のうち、システムで最適な再生結果が得られるほうを選択します。
5. その他の再生設定は変更しないで、「OK」をクリックします。
6. プロジェクト設定ダイアログボックスで「OK」をクリックします。

---

## プレビュー部分のレンダリング

[トップへ戻る](#)

エフェクトを適用したり、ビデオとオーディオが多重構造になっている複雑なムービーやインスタントムービーの場合には、正しく表示するために多くの処理時間が必要になります。Adobe Premiere Elements で十分な速度と品質で表示できない部分がある場合、細い赤い線がエキスペリエンスタイムラインのタイムラインルーラーに追加されます。

これらの部分をプレビューするには、まずレンダリングという作業を行う必要があります。レンダリングを行うと、多重構造のトラックやエフェ

クトが計算され、プレビューがファイルに保存されます。Adobe Premiere Elements では、ムービーのその部分をプレビューするたびに、このプレビューファイルを使用します。一度レンダリングすると、対象部分を変更しない限り、レンダリングし直す必要はありません（レンダリングされた部分は、エキスパートビュータイムライン上に緑の線で示されます）。

注意： レンダリングした部分に大幅な変更を加える場合、プレビューファイルは意味がなくなり、緑の線は赤い線に変わります。複雑なエフェクトをフルフレームレートでプレビューするには、対象の部分を再度レンダリングする必要があります。

レンダリングする部分は、エキスパートビュータイムラインのワークエリアバーを使用して指定します。

### レンダリングする部分の設定

- ワークエリアバーの中央（縦線が数本表示されている部分）を、プレビューする部分の上までドラッグします。ワークエリアバーは、必ず中央部分をドラッグしてください。この部分以外をドラッグすると、時間インジケーターが移動してしまいます。
- ワークエリアバーの中央（縦線が数本表示されている部分）が表示されていない場合は、Alt キーを押しドラッグすると、ワークエリアバーを移動することができます。
- 時間インジケーターを移動し、Alt + [ キーを押してワークエリアの開始位置を設定します。
- 時間インジケーターを移動し、Alt + ] キーを押してワークエリアの終了位置を設定します。
- ワークエリアバーの幅をムービー全体に設定するには、Alt キーを押しながらワークエリアバーをダブルクリックします。
- 単純にワークエリアバーをダブルクリックすると、タイムライнуルーラーの幅とムービー全体の長さのどちらか短いほうに設定されます。ワークエリアバーの上にポインターを移動すると、ワークエリアバーの開始タイムコード、終了タイムコードおよびデュレーションを示すツールヒントが表示されます。

### プレビューのレンダリング

◆ プレビューする部分にワークエリアバーを設定して、「レンダリング」ボタンをクリックするか、タイムライン／ワークエリアをレンダリングを選択します（レンダリング時間は、お使いのシステムのリソースと該当するタイムラインの構成領域の複雑さによって変わってきます）。ワークエリアバーを設定して Enter キー（Windows）または Home キー（Mac OS）を押しても、プレビューをレンダリングできます。

### プレビューファイルの削除

[トップへ戻る](#)

ムービーを再生すると、ムービーがモニターパネルで再生されている間、トラックとエフェクトがバックグラウンドで合成されます。

ムービーをレンダリングした場合には、プレビューファイルが作成され、ハードディスクに保存されます。一度レンダリングすると、トラックとエフェクトは再処理されず、プレビューファイルを直接再生できます。また、プレビューファイルがあれば、ムービーの書き出し時に時間を節約することができます。これは、Adobe Premiere Elements ではプレビューファイルに保存されている情報を使用でき、レンダリングし直す必要がないからです。

◆ エキスパートビュータイムラインまたはクイックビュータイムラインをアクティブにして、タイムライン／レンダリング済みファイルを削除を選択します。削除を確認するダイアログボックスが表示されたら「OK」をクリックします。

注意： Windows デスクトップ上で直接ファイルを削除するのではなく、「レンダリングファイルを削除」コマンドを使用して削除してください。プロジェクトはソースメディアと同様にプレビューファイルを参照しています。そのため、このコマンドを使用せずにプレビューファイルを移動または削除すると、プロジェクトを次回開いたときに、ファイルの位置を問い合わせるダイアログが表示されます。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# クリップの編集

**Networks and removable media with Digital Video**  
トラブルシューティング (2013/09/23)

# シェイクスタビライザーを使用したビデオフッテージのスタビタイズ

揺れのあるビデオフッテージをシェイクスタビライザーオプションを使用してスタビライズできます。シェイクスタビライザーは、カメラの動きによって生じるジッターを除去し、手持ち撮影による揺れのあるフッテージを安定したスムーズなフッテージに変換します。

シェイクスタビライザーは、クイックビューとエキスパートビューの両方で使用できます。ただし、最適な結果を得るには、エキスパートビューからシェイクスタビライザーを使用します。エキスパートビューには、シェイクスタビライザーから得られた結果を細かく調整できる高度なオプションが用意されています。

不要な揺れが含まれているクリップの小さいセクションを取り出してから、シェイクスタビライザーを適用することをお勧めします。クリップをトリミングまたは分割して、より小さいセクションに分けます。

クリップのトリミング方法について詳しくは、「[クリップのトリミング](#)」を参照してください。クリップの分割方法について詳しくは、「[クリップの分割](#)」を参照してください。

## クイックビューからのシェイクスタビライザーの適用

### エキスパートビューからのシェイクスタビライザーの適用

#### ビデオフレームの設定

#### シェイクスタビライザーの使用に関する推奨事項

[ページの先頭へ](#)

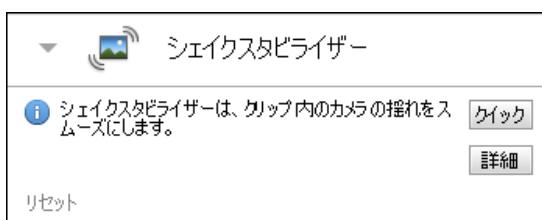
## クイックビューからのシェイクスタビライザーの適用

- 「クイック」をクリックして、クイックビューに切り替えます。タイムラインから、シェイクスタビライザーを実行するビデオクリップを選択します。
- 「調整」をクリックして、調整パネルを開きます。「シェイクスタビライザー」をクリックします。



調整パネルのシェイクスタビライザーオプション

- 必要に応じて、次のいずれかのモードを選択してシェイクスタビライザーを実行します。
  - クイック：迅速にクリップを分析して、揺れをスタビライズしたい場合は、このモードを選択します。このモードは、フレームを交互に分析するので、パフォーマンスに最適化されています。短時間で処理されますが、結果を最適化できない可能性があります。
  - 詳細：各フレームを分析し、より良い結果をもたらすには、このモードを選択します。詳細モードはクイックモードより時間がかかります。



クイックモードと詳細モード

- 適用されたエフェクトパネルが開き、エフェクトの1つとしてシェイクスタビライザーが追加されます。



シェイクスタビライズの処理中 - 残り時間

スタビライザーはフレームを処理するので、プロジェクトの作業を継続できます。

- 「キャンセル」をクリックしてフレームの処理を停止できます。処理を再開するには、「スタビライズ」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

## エキスパートビューからのシェイクスタビライザーの適用

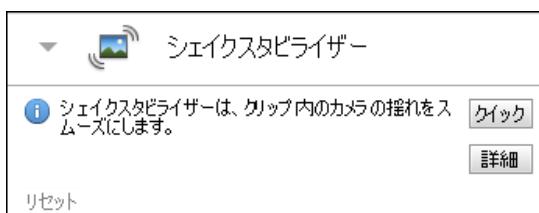
エキスパートビューは、ビデオクリップのシェイクスタビライズを実行する際にお勧めのビューです。このビューで使用できる詳細オプションを設定して、クリックからの揺れの除去を強化できます。

- 「エキスパート」をクリックして、エキスパートビューに切り替えます。特定のビデオクリップのモーションをスタビライズするには、タイムラインでクリップを選択します。
- 「調整」をクリックして、調整パネルを開きます。「シェイクスタビライザー」をクリックします。



調整パネルのシェイクスタビライザーオプション

- 「クイック」または「詳細」をクリックし、シェイクスタビライザーを実行するモードを選択します。モードについて詳しくは、「[クイックモードでのシェイクスタビライザーの適用](#)」セクションを参照してください。



クイックモードと詳細モード

- 適用されたエフェクトパネルが開き、エフェクトの1つとしてシェイクスタビライザーが追加されます。



## シェイクスタビライズの処理中 - 残り時間

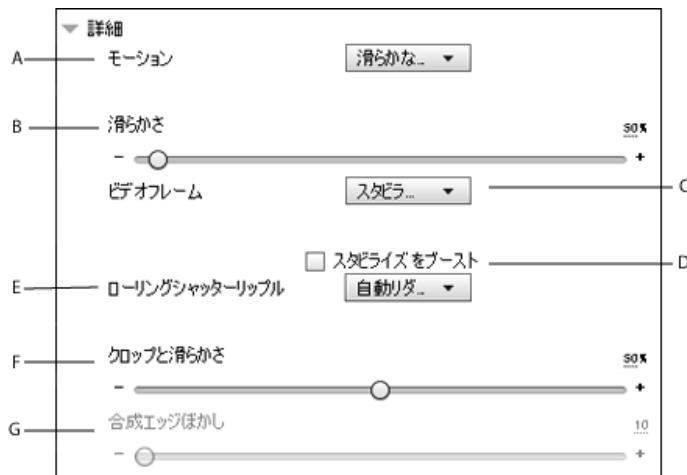
スタビライザーはフレームを処理するので、プロジェクトの作業を継続できます。

- 「詳細設定」をクリックして、使用可能な詳細設定オプションを表示します。オプションを選択して、過剰なクロップを防いだり、他のパラメーターを調整したりできます。



### 詳細設定オプション - シェイクスタビライザー

「詳細設定」タブで使用できるオプションが表示されます。これらのオプションを設定して、ビデオクリップに適用したシェイクスタビライザーエフェクトを細かく調整できます。



- モーション：フッテージの意図した結果を制御します。滑らかなモーションは、元のカメラの動きを保持しつつ、滑らかにします。選択した場合、カメラの動きをなめらかにする度合いを制御する「滑らかさ」が有効になります。モーションなしオプションは、ショットから、カメラのすべての動きの除去を試みます。この設定は、スタビライズされる範囲全体にわたって、メインの被写体の少なくとも一部がフレーム内に残っているフッテージで使用します。
- 滑らかさ：スライダーを使用して、ビデオクリップの滑らかさを増減します。値を小さくすると元のカメラの動きに近くなり、値を大きくするとなめらかになります。100%を超える値にすると、より多くの画像領域が切り抜かれます。「結果」を「滑らかなモーション」に設定すると有効になります。
- ビデオフレーム：ビデオフレームがスタビライズされる方法を定義します。詳しくは、「[ビデオフレームの設定](#)」を参照してください。
- スタビライズをブースト：選択すると、シェイクスタビライザーが再開して、追跡する要素を検索します。このオプションを選択すると、クリップの分析と補正ワークフローが開始されます。この分析には時間がかかりますが、最適な結果が得られます。
- ローリングシャッターリップル：スタビライズされたローリングシャッターフッテージに関連する波紋のような状態をスタビライザーが自動的に調整します。初期設定は「自動リダクション」です。フッテージに大きなリップルが含まれている場合は、「拡張リダクション」を使用してください。
- クロップと滑らかさ：切り抜き中は、このオプションで、スタビライズした画像の上を移動する際の切り抜く長方形の滑らかさとスケールの兼ね合いを調整できます。値を小さくするとなめらかになりますが、画像のより多くの部分が表示されます。100%に設定した場合、「スタビライズのみ」オプションを選択して手動で切り抜くのと同じ結果になります。「スタビライズのみ」オプションについて詳しくは、「[ビデオフレームの定義](#)」を参照してください。
- 合成エッジぼかし：合成されたピースに対するぼかしの量を選択します。ビデオフレームに「スタビライズ、エッジを合成」を使用している場合にのみ有効になります。「スタビライズ、エッジを合成」フレームを使用している場合のみ有効になります。合成されたピクセルが元のフレームと合わざるエッジ部分をなめらかにするには、ぼかしコントロールを使用します。「スタビライズ、エッジを合成」オプションについて詳しくは、「[ビデオフレームの定義](#)」を参照してください。

「キャンセル」をクリックすると、エフェクトがクリップに適用されるのをキャンセルできます。クリップのスタビライズを再開するには、「スタビライズ」をクリックします。

## ビデオフレームの設定

ビデオフレームオプションは、スタビライズ結果にエッジがどのように表れるかを制御します。次のいずれかに設定できます。

- ・スタビライズのみ：移動するエッジを含めてフレーム全体を表示します。「スタビライズのみ」は、画像のスタビライズにどれくらいの作業が行われたかを示し、エッジの周囲が明確にわかります。
- ・スタビライズ、切り抜き：スケールせずに移動するエッジを切り抜きます。
- ・スタビライズ、切り抜き、自動スケール（デフォルト）：移動するエッジを切り抜いて、画像を拡大してフレームを埋め直します。
- ・スタビライズ、エッジを合成：移動するエッジによって生まれた空白スペースを時間的に前後のフレームからのコンテンツで埋めます。

[ページの先頭へ](#)

## シェイクスタビライザーの使用に関する推奨事項

- ・シェイクスタビライザーは、メモリを大量に消費し、時間がかかる操作です。処理中にアプリケーションを使用できますが、アプリケーションの動作が遅くなります。シェイクスタビライザーがスタビライズステージを完了すると、アプリケーションは通常の状態に戻ります。最初にフッテージで揺れのある部分を特定してから、分割してそれらの部分を抽出し、その抽出したクリップのみにシェイクスタビライザーを実行することをお勧めします。
- ・エキスパートビューからシェイクスタビライザーを適用する場合は、最初にクイックモードを試してください。クイックモードは高速ですが、出力に不要なクロップが発生する可能性があります。結果に満足がいかない場合は、詳細モードを試してください。良い結果を得るには、詳細モードを使用中に、「詳細設定」セクションの「スタビライズをブースト」を有効にします。
- ・プロジェクト設定とクリップ設定が必ず一致していることを確認してください。
  - ・場合によっては、現在のプロジェクトとクリップが一致しませんが、アプリケーションのプロジェクト設定のプリセットの1つと一致していることがあります。この場合、スタビライザーを使用するには、クリップのサイズがプロジェクト設定と一致している必要があります。この問題を解決するには、新しいプロジェクトを作成します。
  - ・また、現在のプロジェクトとクリップが一致せず、アプリケーションのプロジェクト設定のプリセットとも一致しない可能性もあります。この問題を修正するには、標準形式の1つでクリップを書き出してから、そのクリップを使用して新しいプロジェクトを作成します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# クリップのトリミング

## クリップのトリミングと復元について

### スマートトリミングについて

### クイックビュータイムラインからのクリップのトリミング

### エキスパートビュータイムラインでのトリミング

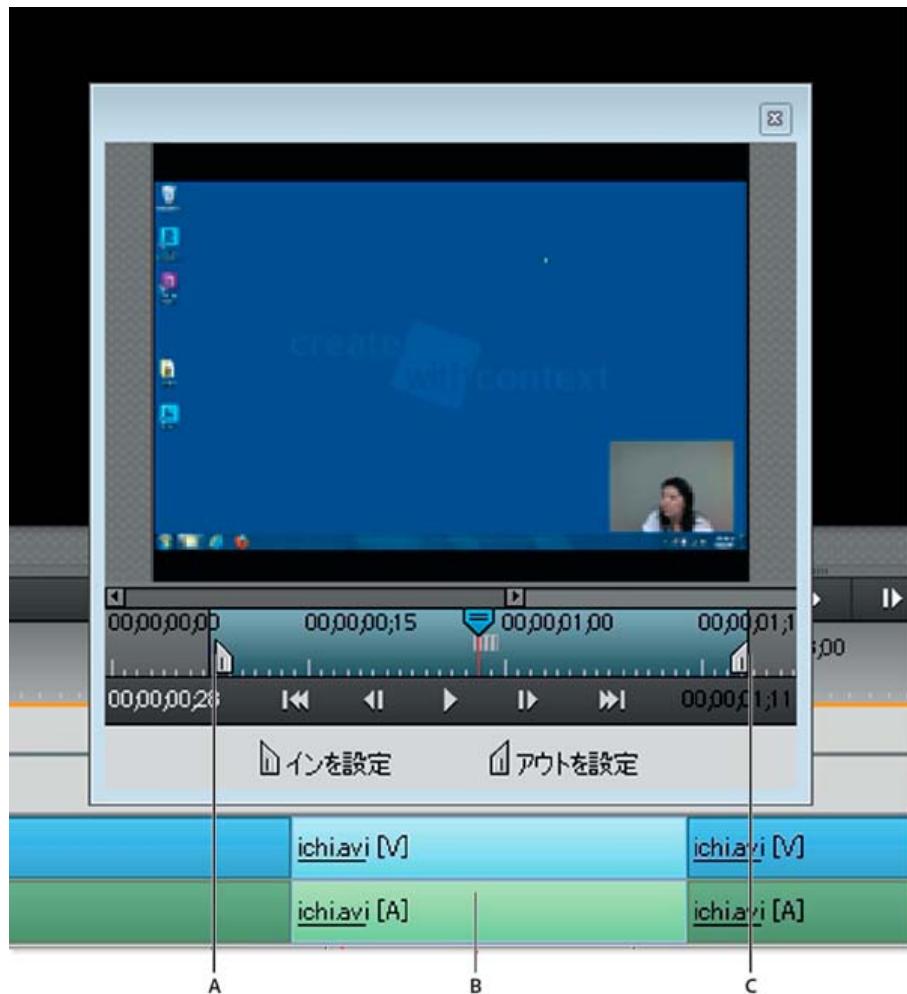
### プレビューウィンドウでのトリミング

[トップへ戻る](#)

## クリップのトリミングと復元について

通常、クリップ全体をムービーで使用することはほとんどなく、インポイントとアウトポイントを設定して、実際にどのフレームを使用したいのか定義するのが一般的です。インポイントは使用するクリップの最初のフレームで、アウトポイントは使用するクリップの最後のフレームです。

インポイントとアウトポイントを設定しても、ムービーに使用したい部分を区別しているだけで、指定した部分以外のフレームがハードディスクから削除されるわけではありません。インポイントとアウトポイントは、インポイントとアウトポイントで指定された範囲内のフレームだけを表示する窓枠のように機能します。必要に応じてインポイントとアウトポイントを移動させて、トリミングされたフレームを元に戻すことができます。



クリップ全体の中で表示部分を示す窓枠のような働きをするインポイントとアウトポイント

A. インポイント B. トリミングされたフレーム C. アウトポイント

フレームのトリミングは、クリップの一方の端から行います。クリップの中間からフレームをトリミングするには、まずクリップを分割します（元のクリップが2分割されます）。次に、最初のクリップの最後または2番目のクリップの先頭から、不要なフレームをトリミングします。

クリップは、プレビューウィンドウ、モニターパネル、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでトリミングできます。ソースクリップ（クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインにまだ配置されていないクリップ）からフレームを復元するには、プレビューウィンドウを使用します。クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインのクリップからフレーム

を復元できます。

[トップへ戻る](#)

## スマートトリミングについて

ビデオファイルの不要な部分を取り除いて、洗練された高品質なビデオファイルを作成できます。Adobe® Premiere® Elements 11 では、ビデオファイルのピンぼけや手ぶれなど、品質および興味深さの低い不要な部分を効率的に処理できます。ビデオファイルをすばやく簡単に編集および微調整することができます。

スマートトリミングにより、ビデオファイルの低品質な部分をトリミングできます。スマートトリミングはマニュアルでも自動でも実行できます。クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインからクリップをトリミングできます。

スマートトリミングには、マニュアルと自動の 2 つのモードがあります。マニュアルスマートトリミングが初期設定のモードです。このモードでは、トリミングの対象範囲を決定するオプションを指定できます。自動 SmartTrim モードでは、Premiere Elements によってトリミングの対象範囲が決定され、ユーザーはそれらを削除するか保持するかを選択できます。



SmartTrim

### マニュアル SmartTrim

1. SmartTrim を有効にするには、アクションバーで「ツール」をクリックして、ツールパネルから「SmartTrim」を選択します。初期設定では、マニュアル SmartTrim モードが有効になっています。

注意： マニュアル SmartTrim モードの場合は、モニターパネルの上部に「SmartTrim モード：ハイライトされた範囲をトリミングまたは削除します」というメッセージが表示されます。また、「SmartTrim オプション」ボタンも表示されます。

2. (オプション) 上部にある「SmartTrim オプション」ボタンをクリックします。SmartTrim オプションダイアログで、スライダーを使用して「品質レベル」と「興味深さ」オプションを指定します。ここで設定した値により、トリミングの対象範囲が決まります。ここでオプションを設定しなかった場合は、初期設定が使用されます。

Premiere Elements により、クリップが分析され、トリミングが必要なクリップの範囲がハイライト表示されます。ハイライト表示される範囲は、「品質レベル」および「興味深さ」オプションに設定した値によって決まります。トリミングの対象範囲は、ストライプパターンでハイライト表示されます。

3. (オプション) クリップのスマートトリミング範囲にカーソルを合わせて、Adobe® Premiere® Elements 11 がトリミング範囲に適用した低品質タグを表示します。
4. クリップのトリミング範囲を選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- 1つのクリップのすべてのトリミング対象範囲を選択するには、エキスパートビュータイムラインでクリップをダブルクリックします。
- 複数のクリップのすべてのトリミング対象範囲を選択するには、エキスパートビュータイムラインで、選択したクリップを囲むようにドラッグします。トリミング対象範囲を右クリック (Mac OS では control キーを押しながらクリック) して、「すべてを選択」を選択します。
- クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインの複数のクリップでトリミング対象範囲をすべて選択するには、Ctrl + A キーを押します。任意のセクションを右クリック (Mac OS では control キーを押しながらクリック) して、「すべて選択」をクリックします。

選択されたトリミング対象範囲がハイライト表示されます。トリミング対象範囲を選択すると、すべてのトリミング対象範囲が青のストライプの領域に変わります。

注意： 複数のクリップから特定のトリミング対象範囲を選択するには、まずクリップを選択してから、トリミング対象範囲を選択します。

5. トリミング対象範囲（青のストライプの領域）を右クリック (Mac OS では control キーを押しながらクリック) します。次のオプションが表示されます。

トリミング 選択しているトリミング対象範囲をトリミングします。

保持 選択しているトリミング対象範囲を保持します。

すべてを選択 選択している項目に含まれるすべてのトリミング対象範囲を選択します。

SmartTrim オプション SmartTrim のオプションが表示されます。

6. トリミング対象範囲をトリミングする場合は「トリミング」を選択し、トリミング対象範囲を保持する場合は「保持」を選択します。また、キーボードの Delete キーを使用してクリップをトリミングすることもできます。

7. (オプション) トリミング操作を取り消すには、エキスパートビュータイムラインでクリップを右クリック (Mac OS では control キーを押しながらクリック) して、「SmartTrim を取り消し」を選択します。

SmartTrim モードを終了するには、「完了」ボタンをクリックします。

### 自動 SmartTrim

- 自動 SmartTrim を有効にするには、アクションバーで「ツール」をクリックして、ツールパネルから「スマートトリミング」を選択します。
- モニターパネル上部の「スマートトリミングオプション」ボタンをクリックします。
- SmartTrim オプションダイアログで、「自動」を選択します。
- (オプション) スライダーを使用して、品質と興味深さのオプションを指定します。ここで設定した値により、トリミングの対象範囲が決まります。オプションを設定しなかった場合は、初期設定が使用されます。
- 「保存」をクリックします。

Premiere Elements により、クリップが分析され、トリミングが必要なクリップの範囲がハイライト表示されます。自動 SmartTrim 確認ダイアログが表示されます。

注意：クリップが選択されていない場合、クリップの SmartTrim 対象範囲がストライプのパターンでハイライト表示されます。

### SmartTrim オプション

スマートトリミングでは、クリップをトリミングする条件として、明るさ、ブラー、揺れ、コントラストなどの品質に関する要素と、顔、動き、会話などの興味深さに関する要素が使用されます。クリップをトリミングする前に、品質レベルと興味深さを設定できます。

品質レベル Premiere Elements がトリミング対象範囲を決定するのに使用する品質レベルを指定します。品質に関する要素には、ブラー、揺れ、明るさ、フォーカス、コントラストが含まれます。スライダーを右端へ移動すると、低品質の範囲がすべてトリミング対象範囲としてハイライト表示されます。スライダーを左に移動するに従って、トリミング対象範囲が減少します。スライダーを左端へ移動すると、低品質の範囲だけがトリミング対象範囲としてハイライト表示されます。

興味深さ Premiere Elements がクリップのトリミング対象範囲を決定するのに使用する興味深さを指定します。興味深さに関する要素には、顔、ダイアログ、クローズアップ、パンやズームなどのカメラの動き、グループのメンバー数が含まれます。

注意：興味深さだけでトリミング対象範囲を決定することはできません。興味深さと品質に関する要素は連携しています。スライダーを右から左へ移動すると、トリミング対象範囲が減少します。品質または興味深さが低いクリップがトリミングされます。品質または興味深さが高いクリップはトリミングされません。



SmartTrim オプション

### SmartTrim オプションへのアクセス

SmartTrim オプションにアクセスするには、SmartTrim を有効にして、次のいずれかの操作を行います。

- モニターパネルの上部にある「SmartTrim オプション」ボタンをクリックします。
- トリミング対象範囲を右クリック (Mac OS では control キーを押しながらクリック) して、「SmartTrim プション」を選択します。

### クリックビュータイムラインからのクリップのトリミング

[トップへ戻る](#)

クリックビュータイムラインではクリップを直接トリミングできます。

- クリックビュータイムラインでクリップを選択します。
- トリミングするクリップの端にカーソルを移動して、目的のカーソルの表示に切り替えます。
  - トリムインアイコンはクリップの先頭をトリミングします。
  - トリムアウトアイコンはクリップの最後をトリミングします。
- トリミングハンドルを目的のフレームまでドラッグします。ドラッグするとモニターパネルにフレームが表示され、となりにクリップがある場合には、そのフレームも表示されます。トラック内の後続のクリップはドラッグした分だけ移動しますが、各クリップのデュレーションは変わりません。

### クリップの中間からのフレームの削除

ムービーの先頭と最後の素材を保持し、中間の素材を削除できます。不要な範囲の直前でクリップを分割し、2つのクリップを作成します。次に、2番目のクリップの先頭から不要な素材をトリミングします。

- クリックビュータイムラインで、不要な素材を含むクリップを選択します。選択したクリップがモニターパネルに表示されます。
- クリックビュータイムラインで、不要な素材の開始フレームまで時間インジケーターをドラッグします。
- 時間インジケーター上のはさみボタンをクリックします。

クリックビュータイムラインで、元のクリップが2つのクリップに分割されます。

- 分割線の右側にあるクリップをダブルクリックします。クリップがプレビューウィンドウに表示されます。
- プレビューウィンドウで、時間インジケーターを不要な素材の最後のフレームの直後にくるフレームにドラッグします。
- インポイントを設定ボタンをクリックします。2番目のクリップの先頭から不要な部分がトリミングされ、クイックビュータイムライン上のクリップが短くなります。2番目のクリップとその前のクリップの間隔はそのままです。
- 2番目のクリップの先頭（または、最初のクリップを編集した場合は、最初のクリップの最後）から不要な素材が削除され、最初と2番目のクリップの間隔が自動的に詰められます。
- クイックビュータイムラインの間隔を右クリック（Mac OSではcontrolキーを押しながらクリック）し、「削除し間隔を詰める」をクリックします。

## モニターパネルでのフレームの復元

- クイックビュータイムラインで任意のクリップをダブルクリックします。  
クリップの開始点と終了点が、モニターパネルのプレビューウィンドウに表示されます。
- プレビューウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。
  - クリップの先頭のフレームを復元するには、インポイントハンドルを左にドラッグします（先頭のクリップを除く）。
  - クリップの最後のフレームを復元するには、アウトポイントハンドルを右にドラッグします。

## エキスパートビュータイムラインでのトリミング

[トップへ戻る](#)

エキスパートビュータイムラインでクリップの端をドラッグすると、クリップの端からフレームをトリミングしたり、トリミングしたフレームを再び使用することができます。インポイントまたはアウトポイントをドラッグすると、変更位置のフレームがモニターパネルに表示され、必要なフレームの位置を確認できます。トリミングしている端のとなりに別のクリップがある場合、モニターパネルには両方のクリップのフレームが横に並んで表示されます。

左側のフレーム（アウトポイント）のほうが先で、右側のフレーム（インポイント）のほうが後になります。クリップの端をドラッグすると、エキスパートビュータイムラインで後ろに続くクリップおよび空白のブロックはドラッグした分だけ移動します。

フレームのトリミング中は、トリミングしているフレーム数がツールヒントに表示されます。クリップの端をムービーの先頭に向かってドラッグすると、このウィンドウには負の値が表示されます。

ムービーの最後に向かってドラッグすると、正の値が表示されます。クリップがトリミングされているかどうかは、エキスパートビュータイムラインのクリップの上端に小さなグレーの三角形が表示されているかどうかで見分けることができます。この三角形は、その端がトリミングされていないことを意味します。

リンククリップ（サウンドトラックの含まれたビデオ）の場合、クリップの一方の端をドラッグすると、両方のトラックのクリップのインポイントまたはアウトポイントが変更されます。スプリット編集（Lカット編集またはJカット編集とも呼ばれます）を行うために、リンククリップを個別にトリミングしたい場合は、Altキーを押しながらトリミングすると、ビデオとオーディオのインポイントおよびアウトポイントを別々に設定できます。

## エキスパートビュータイムラインでのクリップのトリミング

- トリミングするクリップの端にカーソルを移動して、目的のカーソルの表示に切り替えます。
  - トリムインアイコン  はクリップの先頭をトリミングします。
  - トリムアウトアイコン  はクリップの最後をトリミングします。
- 端を目的のフレームまでドラッグします。ドラッグするとモニターパネルにフレームが表示され、となりにクリップがある場合には、そのフレームも表示されます。トラック内でその後ろに続くクリップは、ドラッグした分だけ移動されますが、各クリップのデュレーションは変わりません。

注意：クリップのインポイントは、となりに位置するクリップの左端より左にドラッグすることはできません。

## エキスパートビュータイムラインでのクリップの中間からのフレームの削除

ムービーの先頭または最後の映像を保持し、中間から映像を削除できます。不要な部分の前でクリップを分割し、2番目のクリップの先頭から不要な部分をトリミングします。

- エキスパートビュータイムラインで、クリップの不要な部分の開始フレームまで時間インジケーターをドラッグします。  
フレームがモニターパネルに表示されます。
- 時間インジケーター上のクリップを分割ボタンをクリックします。  
選択した位置でクリップが分割されます。
- 分割線の右側にあるクリップをダブルクリックします。クリップがプレビューウィンドウに表示されます。  
注意：クリップを左に開き、新しいアウトポイントを設定して次の操作を行っても、同様に編集できます。
- プレビューウィンドウで、時間インジケーターを不要な素材の最後のフレームの直後にくるフレームにドラッグします。

5. インポイントを設定ボタンをクリックします。2番目のクリップの先頭から不要な部分がトリミングされ、エキスパートビュータイムライン上のクリップが短くなります。2番目のクリップとその前のクリップの間隔はそのままです。
6. エキスパートビュータイムラインの間隔を右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）し、「削除し間隔を詰める」をクリックします。

## エキスパートビュータイムラインでのフレームの復元

1. エキスパートビュータイムラインで、トリミングするクリップの端にカーソルを移動して、目的のカーソルの表示に切り替えます。
  - トリムインアイコン  はクリップの先頭からフレームを復元します。
  - トリムアウトアイコン  はクリップの最後からフレームを復元します。
2. 端を目的のフレームまでドラッグします。  
注意： リンククリップのビデオまたはオーディオだけのインポイントまたはアウトポイントを変更するには、Alt キーを押しながらドラッグします。ドラッグを始めたら、Alt キーを押し続ける必要はありません。

## リンクされているビデオの前後でのオーディオの再生

オーディオをビデオよりも先に開始したり、ビデオが次のクリップに入った後もオーディオを継続して再生させることができます（逆の場合もあります）。リンクされているオーディオとビデオを個別にトリミングする操作は、スプリット編集と呼ばれます。通常、1つのクリップでスプリット編集を作成する場合は、お互いが重ならないように、隣接するクリップに作成する必要があります。

次の 2 種類のスプリット編集を行うことができます。

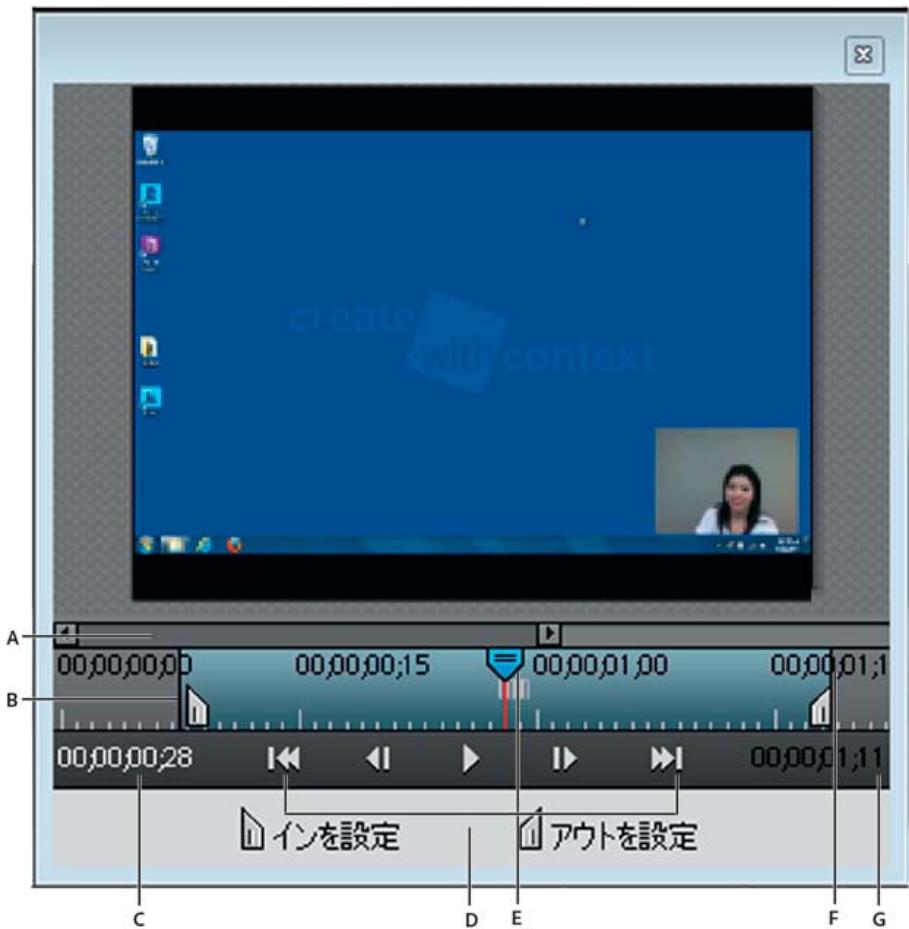
- J カット編集（オーディオリード）の場合、リンクされているビデオよりも先にオーディオが開始されるか、またはオーディオの後にビデオが継続されます。
  - L カット編集（ビデオリード）の場合、リンクされているオーディオよりも先にビデオが開始されるか、またはビデオの後にオーディオが継続されます。
1. エキスパートビュータイムラインで、クリップを選択します。
  2. クリップがほかのクリップと隣り合わせになっている場合は、Alt キーを押しながらオーディオクリップを別のトラックにドラッグすると、クリップの横にスペースができます。
  3. （オプション）トリミングするビデオフレームに時間インジケーターを移動します。スナップにチェックマークが付いていて、オンになっていることを確認します（オフの場合は、タイムライン／スナップを選択します）。
  4. トリミングするビデオクリップの端にカーソルを移動し、次のいずれかの操作を行います。
    - クリップの先頭をトリミングする場合は、トリムインアイコン  が表示されたら Alt キーを押し、端を目的のフレームへドラッグします（ドラッグを開始したら Alt キーを放してかまいません）。ビデオクリップは前のクリップに揃えられたままになります。
    - クリップの最後をトリミングする場合は、トリムアウトアイコン  が表示されたら Alt キーを押し、端を目的のフレームへドラッグします（ドラッグを開始したら Alt キーを放してかまいません）。トラック内の後ろに続くクリップは左へ移動します。
  5. トリミングしたリンククリップと隣接するオーディオが重ならないように、隣接するクリップをトリミングする必要がある場合は、隣接するオーディオクリップに対して手順 3 を繰り返し行います。

## プレビューウィンドウでのトリミング

[トップへ戻る](#)

クリップをプレビューし、新しいインポイントとアウトポイントを設定してから、エキスパートビュータイムラインまたはクイックビュータイムラインにクリップを追加できます。例えば、プレビューして画質を確認したり、不要な部分をトリミングしてからクリップを配置することができます。クリップのプレビューとトリミングは、プレビューウィンドウで行うことができます。

プレビューウィンドウでクリップをトリミングすると、エキスパートビュータイムラインまたはクイックビュータイムラインの後続のすべてのインスタンスに関してインポイントとアウトポイントが設定されます。エキスパートビュータイムラインまたはクイックビュータイムラインに既に挿入されているクリップのインスタンスのインポイントとアウトポイントは変更されません。クリップのすべてのインスタンスで同じインポイントおよびアウトポイントを使用するには、ポイントを設定してから、いずれかのタイムラインにクリップを配置します。



プレビューウィンドウ

A. ズームコントロール B. クリップのインポイント C. 現在の時間 D. 再生コントロール E. 時間インジケーター F. クリップのアウトポイント G. クリップのデュレーション（長さ）

#### プレビューウィンドウでのクリップのプレビュー

❖ プロジェクトのアセットパネルで、任意のクリップをダブルクリックし、プレビューウィンドウで次のいずれかの操作を行います。

- ・クリップを再生するには、再生ボタンをクリックします。
- ・1つ前または1つ先のフレームへ移動するには、前のフレームボタンまたは次のフレームボタンをクリックします。
- ・タイムコードをスクラップします。

#### プレビューウィンドウでのクリップのトリミング

エキスパートビュータイムラインにクリップを挿入する前に、プレビューウィンドウでトリミングすることができます。プレビューウィンドウでトリミングしても、エキスパートビュータイムラインまたはクイックビュータイムラインに挿入されているクリップのインスタンスには影響はありません。

クリップをムービーに配置してから、プレビューウィンドウで再度開いて、後続のインスタンスのインポイントとアウトポイントを変更できます。以前にトリミングしたフレームを元に戻したり、フレームを追加でトリミングしたりできます。

1. プロジェクトのアセットパネルで、任意のクリップをダブルクリックします。プレビューウィンドウが表示されます。
2. クリップをトリミングするには、プレビューウィンドウで次のいずれかの操作を行います。
  - ・新しいインポイントを設定するには、インポイントハンドルを目的の位置までドラッグするか、時間インジケーターを目的の位置までドラッグしてインを設定ボタンをクリックします。
  - ・新しいアウトポイントを設定するには、アウトポイントハンドルを目的の位置までドラッグするか、時間インジケーターを目的の位置までドラッグしてアウトを設定ボタンをクリックします。
3. プレビューウィンドウの閉じるボタンをクリックします。

その後エキスパートビュータイムラインにドラッグするクリップインスタンスは、トリミングされたクリップのインポイントとアウトポイントを継承します。

#### プレビューウィンドウでのフレームの復元

1. プロジェクトのアセットパネルで、任意のクリップをダブルクリックします。プレビューウィンドウが表示されます。
2. プレビューウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。
  - ・時間インジケーターが現在のインポイントの左右どちらにあっても、クリップの開始フレームとして設定するフレームに時間インジケーターを移動します。インポイントを設定ボタンをクリックします。
  - ・時間インジケーターが現在のアウトポイントの左右どちらにあっても、クリップの終了フレームとして設定するフレームに時間インジケーターを移動します。アウトポイントを設定ボタンをクリックします。
  - ・インポイントハンドルまたはアウトポイントハンドルを目的のフレームにドラッグします。

#### 関連項目

---



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# クリップの分割

---

## クリップの分割

### レイヤー化されている複数のクリップの分割

クリップの最初の部分の再生速度を速くして、2番目の部分を通常の速さにするなど、クリップ内の各部分に異なるエフェクトを適用したい場合があります。この場合、クリップを複数に分割し、それぞれにエフェクトやトランジションを適用します。時間インジケーター上のクリップを分割ボタンを使用すれば、クリップを分割できます。このツールは、選択した1つまたは複数のクリップを時間インジケーターの位置で切り離します。

クリップを分割すると、クリップは2つに分割され、元のクリップとは異なる新しいクリップが作成されます。クリップを別のクリップとリンクすると、新しいリンククリップも作成されます。

これらの2つのクリップを組み合わせると、元のクリップになります。作成されるクリップは元のクリップと同じですが、ツールの分割位置に合わせてインポントまたはアウトポントが変更されます。これらのクリップを選択することも削除することもできます。

注意： エフェクト設定を時間の経過に従って変更する場合は、クリップを分割する必要はありません。そのような場合は、1つのクリップに複数のキーフレームを適用します

[トップへ戻る](#)

## クリップの分割

クリップは、任意のフレームで分割することができます。分割すると、そのフレームで終了するクリップと、そのフレームから開始するクリップが作成されます。これらの2つのクリップは、ほかのクリップと同じように編集することができます。

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで任意のクリップを選択します。
2. 分割するフレームまで時間インジケーターをドラッグします。
3. 時間インジケーターで、クリップを分割ボタンをクリックします。

元のクリップが、時間インジケーターの位置で終了するクリップと開始するクリップの2つの新しいクリップになります。

[トップへ戻る](#)

## レイヤー化されている複数のクリップの分割

レイヤー化されている複数のクリップ（エキスパートビュータイムラインで重なっているクリップ）を同時に分割できます。

1. エキスパートビュータイムラインで、選択枠をドラッグして、時間的に重なっている異なるトラック上のクリップを複数選択できます。
2. エキスパートビュータイムラインで、分割する位置まで時間インジケーターをドラッグします。
3. 時間インジケーターで、クリップを分割ボタンをクリックします。



# フッテージの置き換え

利用可能なメディアで、クリップのソースフッテージを置き換えることができます。クリップのソースフッテージを置き換えると、新しいソースファイルにリンクされます。フッテージを置き換えると、次のようにになります。

- クリップのインスタンスは、対応するインポイントとアウトポイントとともに、プロジェクトのアセットパネルとエキスパートビュータイムラインで維持されます。
- 適用されているすべてのエフェクトは維持されます。

ただし、クリップは元のフッテージに代わって置き換え用フッテージにリンクされます。例えば、ある言語のサウンドトラックのフッテージを、別の言語のサウンドトラックの同じフッテージに置き換えることができます。元のフッテージに加えられたすべての編集内容は、ソースフッテージが置き換えられても維持されます。

- プロジェクトのアセットパネルで、新しいソースフッテージが必要なクリップを選択します。
- クリップ／フッテージの置き換えを選択、またはクリップを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「フッテージを置き換え」を選択します。
- フッテージの置き換えダイアログボックスで、新しいファイルを選択し、「開く」をクリックします。

既存のフッテージが新しいフッテージに置き換えられます。既存のフッテージのすべてのインスタンスは、新しいフッテージにリンクされます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# クリップの速度とデュレーションの変更

[クリップの速度変更](#)

[クリップのデュレーションの設定](#)

[クリップの逆再生](#)

[トップへ戻る](#)

## クリップの速度変更

ファストモーションエフェクトやスローモーションエフェクトを作成するには、クリップの速度を変更します。クリップの速度を変更すると、クリップのデュレーション（長さ）が変わります。クリップの速度を上げるとフレームが削除されるので、クリップのデュレーションは短くなります。同様に、クリップの速度を下げるときフレームが繰り返され、デュレーションは長くなります。オーディオクリップの場合、速度を変更すると音程（ピッチ）も変わりますが、速度の変更に関係なく、オーディオクリップの元の音程を維持するオプションが「タイムストレッチ」コマンドに用意されています。

クリップの速度を変更できるのは、エキスパートビュータイムラインのみです。クイックビュータイムラインでは変更できません。

注意： インターレースフィールドを含むクリップの速度を変更する場合、Premiere Elements によるフィールドの処理方法を調整しなければならないことがあります。特にクリップの元の速度よりも遅くする場合は、調整が必要になります。

### タイムストレッチを使用したクリップの速度変更

1. エキスパートビュータイムラインで右側に別のクリップが配置されているクリップの速度を下げるには、空のトラックまたはムービーの最後までドラッグします。こうすると、となりに位置するクリップとぶつからることなくクリップを伸ばすことができます。
2. エキスパートビュータイムラインでクリップを選択します。  
注意： エキスパートビュータイムラインにクリップを挿入していない場合は、代わりにプロジェクトのアセットパネルで選択できます。
3. クリップ／タイムストレッチを選択します。または、アクションバーのツールパネルをクリックし、「タイムストレッチ」を選択します。
4. タイムストレッチダイアログボックスで、「速度」にパーセント値を入力します。100 %よりも小さい値を入力するとクリップの速度は下がり、100 %よりも大きい値ではクリップの速度は上がります。
5. （オプション）オーディオクリップの音程を変えないようにするには、「オーディオのピッチを維持」を選択します。
6. 「OK」をクリックします。変更をプレビューし、必要に応じて調整します。
7. 手順 1 でクリップを移動した場合には、クリップをドラッグしてムービー内の元の位置に戻します。

### 複数のクリップの速度とデュレーションの変更

エキスパートビューでは、複数のクリップの速度とデュレーションを変更できます。

1. 次のいずれかの方法で複数のクリップを選択します。
  - 連続しないクリップを選択するには、Shift キーを押しながら各クリップをクリックします。
  - 連続するクリップを選択するには、プロジェクトのアセットパネル内をクリックして、選択するクリップを囲むようにドラッグします。
  - すべてのクリップを選択するには、Ctrl + A キーを押します。
2. クリップ／タイムストレッチを選択して、すべての選択されたクリップの速度とデュレーションを変更します。

## クリップのデュレーションの設定

[トップへ戻る](#)

ビデオクリップやオーディオクリップのデュレーションとは、クリップの最初のフレーム（インポイント）から最後のフレーム（アウトポイント）までの再生時間のことです。編集前のクリップのデュレーションは、クリップを読み込んだりキャプチャしたときのデュレーションと同じです。通常は、端からフレームをトリミングしてクリップのデュレーションを変更しますが、デュレーションに任意の値を指定してクリップの最後をトリミングすることもできます。

ビデオとは異なり、静止画は元のクリップの長さに制限されず、デュレーションを任意の長さに設定できます。

1. プロジェクトのアセットパネルまたはエキスパートビュータイムラインで任意のクリップを選択します。
2. クリップ／タイムストレッチを選択します。
3. タイムストレッチダイアログボックスで、リンクボタンをクリックして速度とデュレーションのリンクを解除します。リンクされている状態でデュレーションを変更すると、クリップの再生速度も変更されます。  
注意： 特定の制限値以上に速度を増加させると、速度とデュレーションのリンクが解除されている場合でもデュレーションが変化します。
4. 新しいデュレーションを入力し、「OK」をクリックします。

## クリップの逆再生

「逆再生」オプションを使用すると、クリップはアウトポイントからインポイントへと逆方向に再生されます。クリップの逆再生と速度の変更を同時に行うことも可能です。エキスパートビューでは、エキスパートビュータイムラインでクリップを逆再生することができます。クイックビューでは、タイムリマップ機能でクリップを逆再生します。

1. エキスパートビュータイムラインでクリップを選択します。
2. クリップ／タイムストレッチを選択します。
3. (オプション) クリップの速度を変更するには、タイムストレッチダイアログボックスで「速度」にパーセント値を入力します。100 % よりも小さい値を入力するとクリップの速度は下がり、100 % よりも大きい値ではクリップの速度は上がります。
4. 「逆再生」を選択し、「OK」をクリックします。

クリップの逆再生と速度の変更を同時に行うには、「速度」に負の値を入力します。「-200」を入力するとクリップは逆方向に通常の2倍の速度で再生され、「-50」を入力すると逆方向に通常の半分の速度で再生されます。

### 関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# フレームのフリーズと保持

[ビデオフレームの書き出し](#)  
[フレームの再生と保持](#)

[ページの先頭へ](#)

## ビデオフレームの書き出し

ビデオクリップの1つのフレームをキャプチャして、ムービーで静止画として使用したり、別の場所で使用するためにハードディスクに静止画ファイルとして保存することができます。例えば、静止画をムービーで使用すると、被写体が動き始めたところを表示させてから、動きの途中で停止させて、スクリーンをフリーズすることができます。

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで任意のクリップを選択します。
2. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、キャプチャするフレームまで時間インジケーターをドラッグします。

時間インジケーターの位置にあるフレームがモニターパネルに表示されます。

3. アクションバーで、「ツール」をクリックして、ツールパネルから「フリーズフレーム」オプションを選択します。

フリーズフレームウィンドウにフレームが表示されます。

注意： Adobe Photoshop Elements がインストールされており、Photoshop Elements で静止画を編集する場合は、「挿入後に Photoshop Elements で編集する」を選択します。

4. 次のいずれかの操作を行います。
  - フレームを静止画ファイルとして書き出すには、「書き出し」をクリックします。フレームを書き出しダイアログボックスで、画像ファイルの名前と場所を指定して「保存」をクリックします。
  - 時間インジケーターの位置にフレームを静止画として直接ムービーにインサートするには、「ムービーにインサート」ボタンをクリックします。

[ページの先頭へ](#)

## フレームの再生と保持

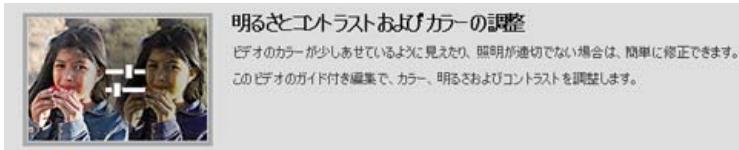
- ビデオを静止画として開始してその後再生するには、アクションバーで「ツール」をクリックして「フリーズフレーム」オプションを選択します。任意のフレームから静止画を作成し、元のフレームの位置に静止画を挿入します。

アドビは次の機能も推奨します。

# 明るさ、コントラスト、カラーの調整 - ガイド付き編集

このガイド付き編集は、ビデオクリップの明るさ、コントラストおよびカラーの調整に関するチュートリアルです。このガイド付き編集を使用し、ビデオクリップでこれらの設定を調整するには、以下の手順を実行します。

1. このガイド付き編集は、ビデオクリップの照明とカラーの修正に関するチュートリアルです。



様々なプロパティの調整 - ガイド付き編集

2. 「メディアを追加」をクリックして、編集するビデオクリップを読み込みます。ビデオクリップが既にタイムラインに存在している場合は、この手順を無視してください。
3. メディアを読み込むオプションを選択します。
4. ガイド／明るさとコントラストおよびカラーの調整を選択します。
5. ビデオクリップを調整するには、ビデオクリップを選択します。ビデオクリップはクリックして選択します。  
クリップが選択されると、CTI（時間インジケーター）が表示されます。
6. 調整パネルをクリックして、選択した設定を調整します。
7. 明るさとコントラストを調整するには、「ライティング」をクリックします。



照明の調整

8. 調整パネルのグリッド内のサムネールをクリックして、変更した明るさをプレビューします。同様に「コントラストと露光量」タブを選択し、サムネールをクリックして同じように調整します。



サムネールを選択して明るさを調整

より精細に調整するには、「その他」をクリックしてスライダーをドラッグします。

注意：クリップの明るさとコントラストを自動調整するには、「自動レベル補正」および「自動コントラスト」をクリックします。

9. 調整パネルで「カラー」をクリックして、「カラー」セクションを表示します。「カラー」タブで色相、照明、彩度、自然な彩度を調整できます。

グリッド内のサムネールをクリックして、変更内容をプレビューします。

---

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

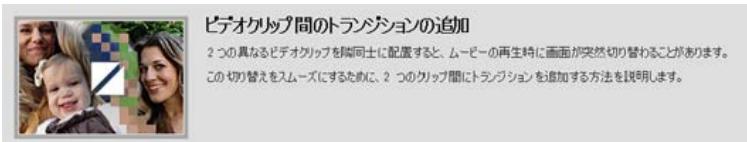
# ビデオクリップ間のトランジションの追加 - ガイド付き編集

このガイド付き編集は、ビデオクリップ間のトランジションの追加に関するチュートリアルです。2つのクリップ間の切り替えをスムーズにします。

このガイド付き編集を使用し、ビデオクリップ間のトランジションを追加するには、以下の手順を実行します。

1. このガイド付き編集は、ビデオクリップ間のトランジションの追加に関するチュートリアルです。

「戻る」および「次へ」をクリックして、ガイド付き編集の手順を次に進めたり前に戻ったりすることができます。



トランジションの追加 - ガイド付き編集

2. 「メディアを追加」をクリックして、トリミングするビデオクリップを読み込みます。ビデオクリップが既にタイムラインに存在している場合は、この手順を無視してください。
3. メディアを読み込むオプションを選択します。
4. ガイド／ビデオクリップ間のトランジションの追加を選択します。
5. アクションバーの「トランジション」をクリックします。
6. 使用可能なトランジションを閲覧します。トランジションをクリックして選択し、クリップ間にドラッグ＆ドロップします。



トランジションの追加

7. 「トランジションの調整」で、トランジションの再生方法を指定します。トランジションの長さを指定し、配置方法を選択して、トランジションを配置します。



トランジションの調整の設定

---

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 自動スマートトーン補正を使用したフレームの編集

自動スマートトーン補正は、くすんだり色あせているビデオを、自動的に生き生きとした表示にするための強力なツールです。この機能では高度なアルゴリズムを使用して、ビデオの明るさとコントラストを変更します。自動スマートトーンの機能によって、ビデオ内のシーンに補正が適用されます。さらに、コントローラーをフレーム上で動かし、結果を微調整することができます。



自動スマート機能を使用したビデオの補正

ビデオクリップに自動スマートトーン補正を適用するには、以下の手順を実行します。

1. ビデオクリップをタイムラインに読み込みます。
2. 調整バーで、調整／自動スマートトーン補正を選択します。
3. 「適用」を選択すると、ビデオクリップに自動スマートトーン補正が自動的に適用されます。この機能ではクリップを分析し、視覚的に類似するシーン別に分け、デフォルトの補正を自動的に適用します。自動補正後に、明るさとコントラストのコントロールを好みに合わせて調整したい場合は、「カスタム」を選択して自動スマートトーン補正を開始します。
4. クリップが視覚的に類似するシーン別に分けられます（タイムラインにシーンのマークが表示されます）。
5. フレーム上に表示されるジョイティックコントロールを動かし、結果のシーンを微調整します。
6. コントローラーを特定の方向に動かしたときにシーンがどのように表示されるかを確認するには、シーンの4隅に表示されるサムネール画像を確認します。
7. 変更を適用するには、「完了」をクリックします。

## 自動スマートトーン補正の結果

自動スマートトーン補正機能の使用時、「この補正を記憶する」チェックボックスをオンにすることができます。チェックボックスをオンになると、この機能はビデオでの編集操作の結果を記憶し続けます。ビデオでこの機能を使用するたびに、前のビデオに適用した補正の内容に基づき、補正（コントローラー）が配置されます。この機能を使用してより多くのビデオの色調を補正すると、この機能がより便利なものになります。この記憶された結果を使用して、同じタイプのビデオに同じような補正を適用できます。

## 結果のリセット

自動スマートトーン補正機能で記憶されている使用と操作の結果をリセットするには、環境設定ダイアログで、一般／自動スマートトーン補正の結果を消去をクリックします。



環境設定

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

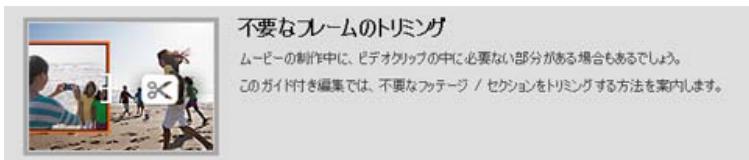
# 不要なフレームのトリミング - ガイド付き編集

このガイド付き編集は、ビデオ内の不要なフレームやセクションをトリミングする方法に関するチュートリアルです。

ガイド付き編集を使用して、ビデオクリップの不要なフレームをトリミングするには、以下の手順を実行します。

1. このガイド付き編集は、ビデオフッテージでの不要なフレームまたはセクションのトリミングに関するチュートリアルです。

「戻る」および「次へ」をクリックして、ガイド付き編集の手順を次に進めたり前に戻ったりすることができます。



不要なフレームのトリミング - ガイド付き編集

2. 「メディアを追加」をクリックして、トリミングするビデオクリップを読み込みます。ビデオクリップが既にタイムラインに存在している場合は、この手順を無視してください。
3. メディアを読み込むオプションを選択します。
4. ガイド／不要なフレームのトリミングをクリックします。
5. ガイド付き編集のメッセージが表示されます。情報ウィンドウの展開／折りたたみを切り替えることができます。「次へ」をクリックして、ガイド付き編集の次の手順に進みます。
6. 冒頭からトリミングするには、クリップの左端をクリックして右方向にドラッグします。トリミング後のフレームが、モニターに表示されます。



冒頭または最後からドラッグしてストレッチ

7. クリップの最後をトリミングするには、クリップの右端をクリックして左方向にドラッグします。
8. フレームのトリミングを、ビデオクリップの途中から行うこともできます。クリップをいくつかの部分に分割し、CTI（時間インジケーター）上のはさみアイコンをクリックして、目的の部分を削除します。

CTI をビデオの不要なセクションの冒頭に移動します。CTI 上のはさみアイコンをクリックして、ビデオクリップをここで分割します。

削除したい不要なセクションの最後まで CTI をドラッグします。CTI 上のはさみアイコンをクリックして、目的のフッテージまでをトリミングします。不要なセクションは強調表示されます。



削除するフッテージの選択

不要なフッテージまたはセクションは強調表示されます。フッテージをクリックして選択します。Delete キーを押します。  
複数の部分を選択するには、Shift キーを使用します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ソースクリップの操作

## クリップのソースの検索

[ソースクリップからのインポイントとアウトポイントの消去](#)

[クリップのオリジナルのアプリケーションでの編集](#)

[Adobe Photoshop Elements でのビデオフレームの編集](#)

[SmartFix](#)

[トップへ戻る](#)

## クリップのソースの検索

エキスパートビュータイムラインでクリップを操作した後に、ムービーの別の箇所でソースの別の部分を使用したい場合があります。Premiere Elements では、ムービー内のクリップのソースを検索して、それをプロジェクトのアセットパネルで自動的に選択することができます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトのアセットパネルで、「検索」ボックスに名前を入力してクリップを検索します。
- エキスパートビュータイムラインでクリップを右クリックし、「プロジェクトウィンドウで表示」を選択します。

プロジェクトのアセットパネルに、クリップがハイライト表示されます。

[トップへ戻る](#)

## ソースクリップからのインポイントとアウトポイントの消去

1. プロジェクトのアセットパネルで、該当するクリップをダブルクリックします。

2. クリップ／クリップマーカーを消去を選択し、メニューからオプションを選択します。

- 「インとアウト」を選択すると、インポイントとアウトポイントの両方がリセットされます。
- 「イン」を選択すると、インポイントだけがリセットされます。
- 「アウト」を選択すると、アウトポイントだけがリセットされます。

プレビューウィンドウで、Alt キーを押しながらインポイントを設定ボタンまたはアウトポイントを設定ボタンをクリックして、ソースクリップ（エキスパートビュータイムライン内のクリップのインスタンスではありません）からインポイントまたはアウトポイントを消去することもできます。

[トップへ戻る](#)

## クリップのオリジナルのアプリケーションでの編集

一部のファイルには、そのファイルをどのアプリケーションで作成したのかを示すプロジェクトリンクと呼ばれる情報が埋め込まれています。Adobe Photoshop Elements、Adobe Audition および Adobe After Effects® では、プロジェクトリンクを含んだファイルを作成するようになっています。ファイルにプロジェクトリンクが含まれている場合、「オリジナルを編集」コマンドを使用すると、オリジナルのアプリケーションでファイルを開き、必要に応じて変更することができます。このコマンドを使用する前にファイルをレンダリングする必要はありません（Premiere Elements でファイルを変更した場合は除きます）。オリジナルのアプリケーションで変更したファイルを保存すると、変更内容が現在の Premiere Elements のプロジェクトに自動的に反映されます。ファイルを再度読み込む必要はありません。

同様に、Premiere Elements でも、ほかのアプリケーションでこの情報を利用できるようにプロジェクトリンク情報をムービーに埋め込むことができます。

1. プロジェクトのアセットパネルまたはエキスパートビュータイムラインで任意のクリップを選択します。
2. 編集／オリジナルを編集を選択します。
3. クリップの編集が終わったら、保存して閉じます。

変更した内容は Premiere Elements のプロジェクトに反映されます。

注意： 通常、オーディオファイルは、コンピューターの初期設定で指定されているオーディオプレーヤーに関連付けられています。このため、オーディオファイルで「オリジナルを編集」を選択すると、ファイルの編集用ではない Windows® Media Player や iTunes® などのアプリケーションでファイルが開かれます。これらのアプリケーションでオーディオファイルを編集することはできません。

[トップへ戻る](#)

## Adobe Photoshop Elements でのビデオフレームの編集

ビデオフレームを修正したり編集する必要がある場合、ビデオフレームを静止画として書き出し、ムービーに挿入してから、Adobe Photoshop Elements で自動的に開くことができます。

1. Adobe Premiere Elements のクイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、編集するフレームまで時間インジケ

- ターをドラッグします。
2. アクションバーで、「ツール」を選択し、ツールパネルから「フリーズフレーム」を選択します。
  3. フリーズフレームの長さを設定するには、秒の値をドラッグします。
  4. 「挿入後に Photoshop Elements で編集する」を選択し、「ムービーにインサート」をクリックします。
  5. Photoshop Elements Editor で、画像を編集（フィルター、スタイル、エフェクト、ブラシストロークなどを適用）します。  
注意： 画像のサイズを変更すると、ビデオフレームの画像が歪む場合があります。
  6. 画像レイヤーを追加した場合は、レイヤー／画像を統合を選択します。
  7. 変更を終えたら、ファイル／保存を選択します。
  8. ファイルの保存先およびファイル名の初期設定のままにし、「保存」をクリックします。
  9. 同じ名前のファイルが既に存在することを示すメッセージが表示されたら、「OK」をクリックして、ファイルを置き換えます。BMP オプションダイアログボックスで、「OK」をクリックします。
- Premiere Elements によってムービー内のフレームが自動的に更新されます。

---

## SmartFix

[トップへ戻る](#)

Adobe® Premiere® Elements 11 は、スマートタグが関連付けられているビデオファイルの品質に関する問題を自動的に補正します。このようなクリップをクイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインに追加すると、SmartFix ダイアログが表示されます。「はい」をクリックして、クリップの補正を実行します。

### 関連項目

---



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# プロジェクトの操作

# プロジェクトの作成

## プロジェクト

[プロジェクトのプリセットと設定の確認](#)

[新規プロジェクトの開始](#)

[プロジェクトの表示](#)

[ページの先頭へ](#)

## プロジェクト

Adobe Premiere Elements では新規プロジェクトごとにプロジェクトファイルが作成されます。このプロジェクトファイルを公開したり、保存して後で作業したりすることができます。また、メディアを読み込む前にプロジェクトを作成することもできます。

プロジェクトファイルは、ビデオ、画像、タイトル、テーマなど、プロジェクトに追加されるメディアを参照します。

プロジェクトファイルはサイズの小さいファイルです。プロジェクトファイルには、タイトルファイルと、キャプチャまたは読み込み対象となるソースファイルへの参照情報が含まれます。プロジェクトファイルには参照情報が保存されているので、Premiere Elements がソースファイルを検出できるように、ソースファイルの移動、名前変更および削除をしないよう注意してください。

[ページの先頭へ](#)

## プロジェクトのプリセットと設定の確認

プロジェクトを作成するとき、新規プロジェクトダイアログボックスの「設定を変更」ボタンをクリックすると、初期設定のプリセットなどの設定内容を確認できます。Adobe Premiere Elements では、読み込むメディアの種類に基づいてプロジェクト設定が自動的に調整されます。

1. Adobe Premiere Elements で、ファイル／新規／プロジェクトを選択します。
2. 「設定を変更」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

## 新規プロジェクトの開始

1. 次のいずれかの操作を行います。
  - スタートアップスクリーンで「ビデオエディター」をクリックし、「新規プロジェクト」を選択します。
  - Adobe Premiere Elements を起動している場合は、ファイル／新規／プロジェクトを選択します。
2. (オプション) プロジェクト設定を変更するには、「設定を変更」をクリックし、別のプリセットを選択して「OK」をクリックします。

注意： プロジェクト設定を変更すると、後で変更することはできません。

プロジェクト設定を変更しない場合は、以前のプロジェクト設定が使用されます。あるいは、地域設定に基づいて NTS または PAL の AVCHD フル HD プロジェクトが作成されます。

クリップの設定が空のプロジェクトの設定と一致しない場合も、そのクリップを読み込むことができます。Adobe Premiere Elements では、クリップをエクスパートビュータイムラインにドロップすると、プロジェクト設定がクリップの設定で上書きされます。

初期設定では、プロジェクトを保存したフォルダーには、レンダリングされたプレビュー、最適化されたオーディオファイル、キャプチャされたオーディオとビデオも保存されます。これらのファイルはサイズが大きいので、大容量で高速なハードディスクに保存してください。これらのファイルをプロジェクトとは別の場所に保存するには、編集／環境設定／スクラッチディスクを選択して保存先を指定します。

[ページの先頭へ](#)

## プロジェクトの表示

プロジェクトは一度に 1 つしか開くことができません。Adobe Premiere Elements で既存のプロジェクトを開けるようにするには、コンピューター上でプロジェクトファイル (.PRE) とソースファイルの両方にアクセスできることを確認してください。

- 次のいずれかの操作を行います。
  - スタートアップスクリーンで、「ビデオエディター」をクリックしてから「既存のプロジェクト」をクリックします。プロジェクト名を選択します（プロジェクト名が表示されない場合は、「開く」を選択し、プロジェクトファイルを選択して「開く」をクリックします）。
  - Adobe Premiere Elements を起動している場合は、ファイル／プロジェクトを開くまたは最近使用したプロジェクトを開くを選択し、プロジェクトファイルを選択して、「開く」ボタンをクリックします。
  - Windows エクスプローラーで、プロジェクトファイルをダブルクリックします。

注意：Adobe Premiere Elements では、以前のバージョンで作成したプロジェクトを開くことができます。ただし、以前のバージョンでは、新しいバージョンで作成したプロジェクトを開くことはできません。Adobe Premiere Elements の複数のバージョンがインストールされている場合は、ソフトウェアからプロジェクトを開きます。または、ファイルを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）して、アプリケーションを選択します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# プロジェクトの保存とバックアップ

## プロジェクトの保存

### 自動保存を使用したプロジェクトのバックアップ

### 自動保存プロジェクトを開く

[トップへ戻る](#)

## プロジェクトの保存

プロジェクトを保存すると、編集時の作業内容、ソースファイルへの参照および現在のパネル配置が保存されます。なるべく頻繁に保存を行うようにして、何らかの原因で作業内容がなくなってしまっても、できるだけ元の状態に戻せるようにしてください。

- 現在開いているプロジェクトを保存するには、ファイル／保存を選択します。
- プロジェクトのコピーを保存するには、ファイル／別名で保存を選択し、場所とファイル名を指定して「保存」をクリックします。
- プロジェクトのコピーを保存して、元のプロジェクトで作業を続行するには、ファイル／コピーを保存を選択し、場所とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。  
Premiere Elements で、プロジェクトに関するファイル（キャプチャしたビデオとオーディオなど）やプレビューを保存する場所を指定するには、スクラッチディスクを設定します。

[トップへ戻る](#)

## 自動保存を使用したプロジェクトのバックアップ

以前の編集作業の状態に戻したり、クラッシュから復旧するには、「自動保存」オプションを有効にします。このオプションを有効にすると、指定した間隔で Adobe Premiere Elements 自動保存フォルダーにプロジェクトファイルのバックアップが自動的に行われます。例えば、Premiere Elements で 15 分ごとにバックアップコピーを保存するように設定できます。

自動保存のオプションは、プロジェクトを保存するまでに行った変更内容によっては、「取り消し」コマンドの代わりに利用することもできます。ビデオなどのソースファイルと比べると、プロジェクトファイルはサイズが小さいので、プロジェクトファイルのバックアップを複数作成しても消費されるハードディスクの容量は少なくて済みます。

- 編集／環境設定／自動保存を選択します。
- 次のいずれかの操作を行って、「OK」をクリックします。
  - 「プロジェクトを自動保存」を選択し、プロジェクトを保存する間隔を分単位で入力します。
  - 「プロジェクトバージョンの最大数」に、プロジェクトファイルごとに保存するバージョンの数を指定します。例えば、「5」と入力すると、Premiere Elements によって、開いたプロジェクトごとに 5 つのバージョンが保存されます。

注意： 自動保存オプションを有効にするには、プロジェクトを開いたびに少なくとも 1 回はプロジェクトを保存してください。

[トップへ戻る](#)

## 自動保存プロジェクトを開く

- 次のいずれかの操作を行います。
  - Adobe Premiere Elements を起動します。スタートアップスクリーンで、「ビデオエディター」をクリックしてから「既存のプロジェクト」をクリックします。
  - Premiere Elements で、ファイル／プロジェクトを開くを選択します。
- プロジェクトフォルダーの Adobe Premiere Elements 自動保存フォルダーにあるファイルを開きます（ファイルがない場合、「自動保存」環境設定がオフになっている可能性があります）。  
注意： クラッシュした後に Premiere Elements を起動すると、最後に保存されたバージョンのプロジェクトを開くかどうかを確認するメッセージが表示されます。



# プロジェクト設定とプリセット

## プロジェクト設定とプリセットについて

[柔軟なシーケンス設定の変更](#)

[プロジェクトプリセットの作成または変更](#)

[プロジェクト設定の確認](#)

[トップへ戻る](#)

## プロジェクト設定とプリセットについて

プロジェクト設定によって、ビデオおよびオーディオのプロジェクトアセットのプロパティが指定されます。例えば、これらのアセットの形式（DV、HDV、AVCHD）、ソース（ハードディスクまたはフラッシュメモリビデオカメラ）、および縦横比（標準またはワイドスクリーンビデオ）などが指定されます。また、プロジェクト設定によって、プロジェクトのフレームレート、オーディオサンプルレート、開始フィールド（奇数フィールドまたは偶数フィールド）、ビット数も指定されます。

新しいプロジェクトを開始すると、Premiere Elements はプロジェクトプリセットを適用します。プロジェクトプリセットは、あらかじめ構成されたプロジェクト設定をまとめたものです。プロジェクトの初期設定のプリセットは、コンピューターにインストールされたバージョンの Premiere Elements でテレビ方式用に使用できます。

NTSC (National Television Standards Committee) は、北米、南米、カリブ海諸国、日本、韓国および台湾のテレビ方式です。

PAL (Phase Alternating Line) は、ヨーロッパ、ロシア、アフリカ、中東、インド、オーストラリア、ニュージーランド、南太平洋諸国、中国およびアジアのその他の地域のテレビ方式です。

プロジェクトの開始後はプロジェクトのプリセットを変更できないので、プロジェクトのプリセットを選択する前にソースフッテージの形式を確認してください。

Web ビデオのストリーミングなど、出力に低めの画質を設定する場合は、プロジェクト設定を変更せずに、書き出しの設定を変更してください。

[トップへ戻る](#)

## 柔軟なシーケンス設定の変更

ムービークリップをエキスパートビュータイムラインに追加すると、クリップのプロパティに合わせて、プロジェクト設定がバックグラウンドで自動的に変更されます。クリップのプロパティには、次元、fps、ピクセル縦横比、フィールド順序などがあります。

[トップへ戻る](#)

## プロジェクトプリセットの作成または変更

Adobe Premiere Elements のプロジェクトプリセットの初期設定は、DV ビデオカメラ、カメラ、DVD ディスク、携帯電話など、一般的なソースのメディアに対応しています。プリセットを選択してプロジェクトを開始した後に、カスタムのプロジェクトプリセットを作成したり、プロジェクトプリセットを変更したりすることはできません。

新規プロジェクトを開始するときにプロジェクトプリセットを変更するには、新規プロジェクトダイアログボックスで「設定を変更」ボタンをクリックします。フッテージに適したプリセットを選択します。

プロジェクトのプリセットと一致しないプリセットを持つムービークリップをエキスパートビュータイムラインに追加すると、メッセージが表示されます。「はい」をクリックすると、プロジェクトの設定が変更され、使用可能な最も近いプリセットが使用されます。詳しくは、「柔軟なシーケンス設定の変更」を参照してください。

## プロジェクトのプリセットの選択

初期設定では、Premiere Elements は、プログラムのインストール時に指定したテレビ方式向けの AVCHD 形式のプリセットを使用します。別の形式、テレビ方式、またはフレーム縦横比でプロジェクトを作成するには、新しいプリセットを選択します。

選択したプリセットが初期設定のプリセットになり、別のプリセットを選択しない限りすべての新規プロジェクトに適用されます。プリセットを一時的に選択した場合は、使用後にそのプリセットを変更してください。

1. Premiere Elements を起動します。
2. スタートアップスクリーンで、「ビデオエディター」をクリックしてから「新規プロジェクト」をクリックします（または、ファイル／新規／プロジェクトを選択します）。
3. 新規プロジェクトダイアログボックスで「設定を変更」をクリックします。
4. 編集するフッテージの形式および方式と一致するプリセットを選択します。例えば、1080i ビデオカメラで撮影した HDV フッテージを編集するときは、ほとんどの場合、「HDV 1080i 30」または「HDV 1080i 25」を選択します。
5. 「OK」をクリックします。

6. プロジェクトの名前と場所を指定し、「OK」をクリックします。

## 開いているプロジェクトの設定の変更

プロジェクトの作成後は、プロジェクト設定に対して実行できる変更は、表示関連の軽微な変更のみです。

注意： プロジェクトを作成した後で、編集モードやプレビューファイルの形式を変更することはできません。

1. 編集／プロジェクト設定／一般を選択します。
2. プロジェクト設定ダイアログボックスで、「一般」、「キャプチャ」および「ビデオレンダリング」のプロジェクト設定を指定します。
3. 「OK」をクリックします。

[トップへ戻る](#)

## プロジェクト設定の確認

プロジェクトプリセットには、「一般」、「キャプチャ」、「ビデオレンダリング」の3つのカテゴリのプロジェクト設定が含まれています。プロジェクトの開始後は、フレームレート、フレームサイズ、縦横比など、ほとんどの設定を変更できなくなります。ただし、設定を見直して、プロジェクトに追加するメディアに合わせて調整することは可能です。

◆ Premiere Elements でプロジェクトを開き、編集／プロジェクト設定/[category] を選択します。

注意： コンピューター、キャプチャカード、ハードウェアバンドルなどサードパーティの製品には、カスタムプリセットが含まれている場合があります。詳しくは、サードパーティの取扱説明書を参照してください。

### NTSC プリセットと PAL プリセット

NTSC プリセットは NTSC 規格に準拠しています。各ビデオフレームは 525 本の水平線から構成され、29.97 フレーム/秒で表示されます。標準 NTSC プリセットは縦横比が 4:3 のフッテージに適用されます。ワイドスクリーン NTSC プリセットは縦横比が 16:9 のフッテージに適用されます。

PAL プリセットは PAL 規格に準拠しています。各ビデオフレームは 625 本の水平線から構成され、25 フレーム/秒で表示されます。

### 一般設定

一般設定（編集／プロジェクト設定／一般）は、プロジェクトの基本的な特性を制御します。これらの特性には、ビデオの処理に使用する編集モード、フレームサイズ、縦横比、時間のカウント方法（時間表示形式）、再生設定（タイムベース）などがあります。これらの設定は、プロジェクトで最も一般的なソースメディアに合わせて設定されます。例えば、フッテージのほとんどが DV である場合は、DV の再生編集モードを使用します。これらの設定を無計画に変更すると、ビデオの品質が劣化する場合があります。

一般設定には、次のオプションがあります。

編集モード プロジェクトのテレビ方式と形式を指定します。タイムベース、フレームサイズ、ピクセル縦横比、フィールド、サンプルレートのプレビュー設定は変更できません。これらの設定は、編集モードによって決まります。

注意： 編集モードの設定は、最終出力の設定ではなく、ソースメディアの仕様を表します。出力の設定は、プロジェクトを書き出すときに指定してください。

タイムベース 各編集の時間位置の算出に使用する時間区分を指定します（PAL の場合は 25、NTSC の場合は 29.97 になります）。

再生設定 このボタンは、DV プリセットを使用した場合、編集モードで DV NTSC や DV PAL を選択した場合、または追加の再生機能を提供するプラグインをインストールした場合に使用可能になります。DV 編集モードの場合、このオプションはプレビューを再生する場所を指定します。

サードパーティ製のプラグインの再生設定については、開発元の取扱説明書を参照してください。

フレームサイズ プロジェクト再生時のフレームのピクセル数を指定します。多くの場合、プロジェクトのフレームサイズはソースメディアのフレームサイズと一致します。再生速度の低下を修正するためにフレームサイズを変更することはできません。ただし、再生設定を変更することはできます。その場合、モニターを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）し、「再生設定」を選択します。出力のフレームサイズを変更するには、書き出し設定を変更します。

ピクセル縦横比 ピクセルの縦横比を設定します。ビデオ形式（PAL または NTSC）によってこの比率が決まります。ビデオと異なるピクセル縦横比を使用すると、ビデオのレンダリングおよび再生時に映像が変形することがあります。

フィールド 優先フィールドを指定するか、各フレームの2つのインターレースフィールドを描画する順序を指定します。Premiere Elements は、DV フッテージがプログレッシブスキャンとして記録されていても、フィールドとともにフッテージをキャプチャします。

時間表示形式 プロジェクト全体にわたって表示される時間の形式を指定します。時間表示オプションは、ビデオおよびモーションピクチャファイルの規格と対応させます。DV NTSC ビデオの場合は、「30 fps ドロップフレームタイムコード」を選択します。DV PAL ビデオの場合は、「25 fps タイムコード」を選択します。

タイトルセーフエリア タイトルのセーフゾーンとして設定するフレーム端の領域を指定し、ピクチャを拡大してもタイトルの端がテレビ画面から切れないようにします。モニターでセーフマージンボタンをクリックすると表示される十字マーク付きの長方形は、タイトルセーフゾーンを示します。タイトルには、アクションよりも広いセーフゾーンを設定する必要があります。

アクションセーフエリア アクションのセーフゾーンとして設定するフレーム端の領域を指定し、ピクチャを拡大してもアクションがテレビ画面から除外されないようにします。モニターでセーフマージンボタンをクリックすると表示される長方形は、アクションセーフゾーンを示します。

サンプルレート プロジェクトのプリセットで使用するオーディオサンプルレートを指定します。一般に、サンプルレートを高くするとプロジェクトの音質が高くなりますが、ディスク消費量が多くなり、処理時間も長くなります。高音質のサンプルレートでオーディオを録音し、その録音時のサンプルレートでオーディオをキャプチャしてください。

表示形式 オーディオの時間表示の単位（オーディオサンプルまたはミリ秒）を指定します。初期設定では、時間はオーディオサンプル単位で表示されます。ただし、オーディオの編集時には、ミリ秒を使用してサンプルレベルの精度で時間を表示することができます。

## キャプチャ設定

キャプチャ設定（編集／プロジェクト設定／キャプチャ）は、ビデオデッキやデジタルビデオカメラからビデオおよびオーディオを直接変換する方法を制御します（キャプチャ設定以外の環境設定は、キャプチャ操作には影響しません）。

## ビデオレンダリング設定

ビデオレンダリング設定は、エキスパートビュータイムラインからビデオを再生するときに Premiere Elements が使用する画質、圧縮設定および色深度を制御します。

ビデオレンダリング設定を使用するには、編集／プロジェクト設定／ビデオレンダリングを選択します。ビデオレンダリング設定には、次のオプションがあります。

**最大 bit 数** プロジェクトで使用する bit 数が低くても、Premiere Elements では最大 32 bit の処理が可能です。このオプションをオンにすると精度は高くなりますが、パフォーマンスは低下します。

ファイルの形式 プレビューのビデオの形式を指定します。

圧縮 Premiere Elements でムービーのプレビュー生成時に適用されるコーデック（圧縮／解凍方式）を指定します。コーデックはプロジェクトのプリセットで定義されています。コーデックは DV 規格に適合する必要があるので、変更できません。

注意： クリップにエフェクトを適用しない場合、またはクリップのフレームや時間に関する特性を変更しない場合は、再生時にクリップの元のコーデックが使用されます。フレームの再計算が必要となる変更を加えた場合には、ここで指定されるコーデックが適用されます。

静止画像の最適化 プロジェクトで静止画を効率的に使用するには、このオプションを選択します。例えば、30 fps のプロジェクトでデュレーションが 2 秒の画像を使用できます。Premiere Elements では、デュレーションが 1/30 秒のフレームを 60 個作成するのではなく、2 秒のフレームを 1 個作成します。静止画を適切に再生できない場合は、このオプションの選択を解除してください。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# プロジェクトのファイルの表示

[プロジェクトのアセットパネルの概要](#)  
[プロジェクト内のソースファイルの名前の変更](#)  
[プロジェクトの項目の検索](#)  
[見つからないプロジェクト用ファイルの検索](#)  
[クリップの削除](#)

[トップへ戻る](#)

## プロジェクトのアセットパネルの概要

プロジェクトのアセットパネルを使用して、プロジェクトのソース素材をプレビューすることができます。エキスパートビューを選択し、「プロジェクトのアセット」をクリックします。

リスト表示またはグリッド表示を使用してプロジェクトの内容を表示できます。表示を切り替えるには、パネルオプションのメニューを使用します。

グリッド表示には、プロジェクトに読み込んだビデオのスナップショットが表示されます。プロジェクトのアセットパネルでは、エキスパートビュータイムラインで使用するファイルが緑色のアイコンで表示されます。パネル内のファイルを検索するには、検索ボックスを使用します。

## メディア項目の表示および配置

プロジェクトのアセットパネルでは、リスト表示で項目を表示することができます。リスト表示では、複数の項目が一覧表の形式で表示され、メディアタイプやデュレーションなどのプロパティを基準にして各項目を検索したり並べ替えたりすることができます。

- リスト表示で項目を並べ替えるには、並べ替えの基準となる列見出しをクリックします（例えば、「メディアタイプ」をクリックすると、項目がメディアタイプ別に並べ替えられます）。フォルダーが展開されている場合、各項目はプロジェクトのアセットパネルでの階層に従い、最上層から下層に向かって並べ替えられます。並べ替えの順序を逆にするには、列見出しを再度クリックします。
- リスト表示で画面に入りきらない列見出しを表示するには、プロジェクトのアセットパネルの右側を右にドラッグします。または、パネルの一番下にあるスクロールバーを右にドラッグします。

## フォルダーのクリップの整理

プロジェクトのアセットパネルではフォルダーを表示でき、Windows エクスプローラーでフォルダーを使用するのと同じ感覚で、プロジェクトの素材を整理できます。フォルダーには、メディアファイルやサブフォルダーを含めることができます。フォルダーは、デジタルビデオのキャプチャデータ、Adobe Photoshop Elements の静止画、オーディオファイルなどをメディアの種類に応じて整理する場合に役立ちます。

❖ プロジェクトのアセットパネルで、次のいずれかの操作を行います。

注意： プロジェクトのアセットパネルにアクセスするには、エキスパートビューで「プロジェクトのアセット」を選択します。

- フォルダーを追加するには、プロジェクトのアセットパネルの下部にある新規フォルダーアイコンをクリックします。リスト表示の場合、新規フォルダーアイコンを続けてクリックすると、それぞれの新規フォルダーは、直前に作成された新規フォルダーの中に作成されます。
- 項目をフォルダーに移動するには、その項目をフォルダーアイコンにドラッグします。フォルダーをほかのフォルダーに移動すると、それらのフォルダーをネストさせることができます。
- フォルダーの内容を表示するには、フォルダーをダブルクリックします。または、リスト表示で、フォルダーアイコンの横にある右向き三角形をクリックして、フォルダーを展開します。
- 親フォルダーに移動するには、該当するアイコンをクリックします。このボタンを押し続けると、現在リスト表示されているフォルダーの上にあるすべてのフォルダーのリストを表示できます。また、特定のフォルダーをハイライト表示させた状態でマウスボタンを放すと、そのフォルダーにジャンプできます。

## プロジェクト内のソースファイルの名前の変更

[トップへ戻る](#)

- クリップの名前を変更するには、そのクリップを選択し、クリップ／名前の変更を選択して、新しい名前を入力してから Enter キーを押します（名前の変更はプロジェクトで使用される参照情報にのみ反映されます。プロジェクトワークスペースおよび Windows の元のソースファイル名は変更されません）。
- 元のソースファイルの名前を変更するには、Premiere Elements を終了して、Windows でファイルの名前を変更します。次回プロジェクトを開いたときに、Premiere Elements によって、ファイルの場所を問い合わせるメッセージが表示されます。

選択したクリップの名前を変更する方法はほかにもあります。例えば、名前を 1 回クリックしてテキストを選択し、新しい名前を入力して Enter キーを押します。

## プロジェクトの項目の検索

❖ エキスパートビュータイムラインで項目を右クリックし、「プロジェクトウィンドウで表示」を選択します。

ハードディスク上の項目を検索するには、クリップを右クリックし、プロパティを選択し、プロパティパネルの上部に表示されるファイルパスをメモしてから検索に利用してください。

## 見つからないプロジェクト用ファイルの検索

Premiere Elements プロジェクトには、元のソースファイルは格納されません。各ソースファイルを読み込んだときのファイル名と場所の情報のみが参照されます。そのため、Windows 上でソースファイルを移動したり、名前を変更したり、削除を行うと、そのプロジェクトを次回開いたときに、「ファイル 'XXXX' はどこにありますか?」というダイアログボックスが表示されます。

プロジェクトは、ソースファイルとともにプレビューファイルも参照します。プレビューファイルを使用すると、処理時間のかかるレンダリングを行わなくても、エフェクトをリアルタイムでプレビューすることができます。プレビューファイルは、必要に応じて作成し直すことができます。

注意： ムービーが完成した後、再使用する予定のないソースファイルは削除できます。作成後にムービーの再編集を予定している場合は、ソースファイルを削除する前に「プロジェクトのコピー」を使用してプロジェクトを保存します。

❖ 「ファイル 'XXXX' はどこにありますか?」ダイアログボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

名前が完全に一致するものだけを表示 プロジェクトを最後に保存したときに参照していたソースファイル名と完全に一致するファイルだけを表示します。ファイル名が変更されていることがわかっている場合は、このオプションの選択を解除します。

選択 見つからないファイルを、オリジナルのファイルまたは置き換え用のファイルで置き換えます。

検索 Windows XP の検索機能を呼び出します。

プレビューをスキップ 見つからないプレビューファイルを無視して、検索のメッセージが表示されないようにします。

スキップ 見つからないファイルをオフラインファイルで置き換えます。オフラインファイルは、プロジェクトのアセットパネルおよびエキスパートビュータイムラインで、関連するクリップの代わりとして使用されます。

すべてスキップ 見つからないすべてのクリップをオフラインファイルで置き換えます。確認のメッセージはこれ以上表示されません。

## クリップの削除

Premiere Elements はプロジェクトにメディアファイルを保存しないので、プロジェクトからクリップを削除すると、ムービーからすべてのインスタンスが削除されますが、Premiere Elements はクリップのソースファイルを Windows デスクトップから削除しません。ディスク容量を増やしたい場合は、ソースファイルを削除します。

メディアファイルをプロジェクトワークスペースから削除するには、次のいずれかの操作を行います。

- パネルでファイルを選択し、削除アイコンをクリックします。
- エキスパートビュータイムラインでファイルを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）し、「削除」を選択します。また、ファイルを選択して Delete キーを押すことでも削除できます。ファイルは Elements Organizer から削除されますが、ハードディスクからは削除されません。

プロジェクトで使用していない項目を確認するには、リスト表示の「ビデオの使用回数」と「オーディオの使用回数」の列を参照してください。これらの項目を表示するには、右にスクロールします。緑色のチェックマーク（リスト表示）および緑色のドット（グリッド表示）は、そのアセットがプロジェクトで使用されていることを示します。



# 変更の取り消し

[変更した順番とは逆の順番での変更の取り消し](#)  
[以前に行った変更の取り消し](#)

[ページの先頭へ](#)

## 変更した順番とは逆の順番での変更の取り消し

編集やエフェクトを変更した後で、その変更を元に戻したい場合、Adobe Premiere Elements では操作を取り消すことができます。取り消し可能な操作は、ビデオの内容を変更する操作だけです。例えば、編集操作は取り消すことができますが、パネルウィンドウのスクロールは取り消すことはできません。

- 直前の変更を取り消したり、やり直すには、編集／取り消しを選択します（一連の変更を順番に取り消すことができます）。
- プロジェクトを開いてから加えた変更や一連のすべての変更を取り消すには、ヒストリーパネルで変更を削除します。
- 例えば、プログレスバーが表示されている場合など、変更処理中に変更を停止するには、Esc キーを押します。
- プロジェクトを保存した後に行つた変更をすべて取り消すには、ファイル／復帰を選択します。

プロジェクトを保存した時点よりも前に行つた変更を取り消すには、*Adobe Premiere Elements* 自動保存フォルダーにある以前のバージョンのプロジェクトを開きます。次に、ファイル／別名で保存を選択して、*Adobe Premiere Elements* 自動保存フォルダー以外の場所にプロジェクトを保存します。取り消し可能な変更操作の数は、自動保存の環境設定に応じて異なります。

[ページの先頭へ](#)

## 以前に行つた変更の取り消し

ヒストリーパネルには、プロジェクトに加えた変更履歴が記録されます。クリップの追加、マーカーの挿入、エフェクトの適用を行うたびに、その操作がリストに追加されます。使用したツールまたはコマンドも、識別用のアイコンと一緒にパネルに表示されます。このパネルを使用すると、複数の変更を一度に取り消すことができます。パネルで変更履歴を選択すると、プロジェクトがその変更を加えたときの状態に戻ります。選択した変更履歴よりも新しい履歴はグレー表示になり、続いて変更を加えると消去されます。

ヒストリーパネルには、現在のセッションの変更だけが記録されます。プロジェクトを閉じる、もしくは「復帰」コマンドを選択すると、ヒストリーパネルの内容が消去されます。パネルには、ほとんどの変更履歴がリストとして表示されますが、一部のパネルで行った変更履歴は表示されません。また、環境設定などのプログラム全体に関連する変更履歴も表示されません。

- ヒストリーパネルを表示するには、ウィンドウ／ヒストリーを選択します。
- ヒストリーパネルで変更履歴を選択するには、該当する変更履歴をクリックします。
- 選択した変更履歴を削除するには、クリックして「OK」をクリックします。
- ヒストリーパネル内を移動するには、パネルのスライダーまたはスクロールバーをドラッグします。ヒストリーパネルメニューから「次のアクション」または「前のアクション」を選択します。
- ヒストリーパネルからすべての変更履歴を消去するには、ヒストリーパネルメニューから「ヒストリーを消去」を選択して、「OK」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# クリップのプロパティの表示

## 基本的なクリップのプロパティの概要の表示

総合的なファイル情報の表示

リスト表示のプロパティのカスタマイズ

エフェクトのプロパティに関する詳細情報の表示

[トップへ戻る](#)

## 基本的なクリップのプロパティの概要の表示

クリップの基本的なプロパティを表示するには、プロジェクトのアセットパネルでクリップを右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）して、「プロパティ」を選択します。

[トップへ戻る](#)

## 総合的なファイル情報の表示

Premiere Elements には、ファイルを評価するツールが用意されています。サポートされている形式のファイルであれば、プロジェクトで使用されていないファイルでも分析することができます。例えば、書き出したクリップがインターネット配信に適したデータレートになっているかどうか確認できます。ビデオファイルのプロパティには、ファイルサイズ、ビデオおよびオーディオトラックの数、デュレーション、平均フレームレート、オーディオサンプルレート、ビデオデータレートおよび圧縮設定があります。また、キャプチャしたクリップのドロップフレーム（コマ落ち）に関する情報もあります。

プロパティ情報を使用すると、キャプチャしたクリップのドロップフレームをチェックすることができます。また、データレート分析グラフを使用すると、出力データレートが配信メディアのレートレベルをどの程度満たしているかを確認することができます。このグラフは、レンダリングされたキーフレームレートや、圧縮キーフレームと差異フレームとの差を示すものです（差異フレームとはキーフレームの間にあるフレームです）。また、各フレームのデータレートレベルも示されます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- クリップがエキスパートビュータイムラインにある場合は、クリップを選択して、ファイル／プロパティ情報／選択を選択します。
- プロジェクトで使用していないクリップの場合は、ファイル／プロパティ情報／ファイルを選択します。分析するクリップを探して選択し、「開く」をクリックします。

[トップへ戻る](#)

## リスト表示のプロパティのカスタマイズ

リスト表示をカスタマイズして、必要な情報だけを表示させることができます。表示項目の名前を変更したり、独自の表示項目を追加したり、表示項目の配置を変更したり、表示項目の幅を変更することもできます。

### リスト表示に表示するプロパティの指定

初期設定で「名前」プロパティが表示され、ハードディスク上のクリップ名が示されます。表示項目の編集ダイアログボックスを使用して「名前」プロパティを非表示にすることはできません。プロジェクト内でクリップに使用する名前を変更することはできます。

- プロジェクトのアセットパネルを開きます。
- メディアビューで右クリック（Mac OS では Control キーを押しながらクリック）し、「表示項目の編集」を選択します。アセットを含む行の外側の領域をクリックしてください。
- 次の中からメディアビューに表示するプロパティを選択し、「OK」をクリックします。

使用 プロジェクトで使用しているクリップにチェックマークを付けます。

メディアタイプ ムービーや静止画など、メディアの種類が表示されます。

フレームレート クリップのフレームレート（29.97 fps など）を表示します。

メディアデュレーション ハードディスク上のキャプチャされたメディアの長さで、プロジェクト設定ダイアログボックスの「一般」セクションで指定した時間表示形式で表示されます。

注意： Premiere Elements では、パネルに示されるすべてのデュレーションに、インポイントとアウトポイントで設定されるフレームが含まれます。例えば、インポイントとアウトポイントを同じフレームに設定すると、デュレーションは 1 フレームになります。

ビデオデュレーション ビデオインポイントとビデオアウトポイントによって定義されるクリップの長さです。クリップ速度の変更など、Premiere Elements で適用した調整も含まれます。

オーディオデュレーション オーディオインポイントとオーディオアウトポイントによって定義されるクリップの長さです。クリップ速度の変更など、Premiere Elements で適用した調整も含まれます。

ビデオ情報 クリップのフレームサイズと縦横比およびアルファチャンネルの有無が表示されます。

オーディオ情報 クリップのオーディオの仕様が表示されます。

ビデオの使用回数 ムービーでクリップのビデオコンポーネントが使用される回数が表示されます。

オーディオの使用回数 ムービーでクリップのオーディオコンポーネントが使用される回数が表示されます。

ステータス クリップのステータス（オンラインまたはオフライン）が表示されます。クリップがオフラインの場合は、その理由も表示されます。

クライアント クライアントの名前やその他の詳しい情報を追加するためのフィールドが表示されます。

## リスト表示での表示項目の調整

特定のプロパティを基準にして、速やかにクリップの評価、検索、整理を簡単に行うには、リスト表示を使用します。

1. プロジェクトのアセットパネルを開きます。
2. 次のいずれかの操作を行います。
  - 列の幅を変更するには、列見出しの境界線上にカーソルを移動して列のサイズ変更アイコンを表示させ、横方向にドラッグします。
  - 項目を作成するには、右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して「表示項目の編集」を選択し、「追加」をクリックして、追加する新しい項目を選択します。名前を入力して表示項目の種類を選択し、「OK」をクリックします。種類としてテキストを選択すると、その新しい項目には任意のテキストが入力できるようになります。また、ブール関数を選択した場合には、その項目にチェックボックスが表示されます。
  - 表示する項目を選択するには、右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して「表示項目の編集」を選択し、表示する項目の横にあるボックスをオンにします。
  - 列を昇順または降順で並べ替えるには、列見出しをクリックします。
  - 表示項目を並び替えるには、右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して「表示項目の編集」を選択し、移動する項目の名前を選択してから「上に移動」または「下に移動」をクリックします。

注意： Premiere Elements では、一部の項目の属性がロックされています。表示項目の編集ダイアログボックスで、ロックされた属性の検索や変更を行うことはできません。例えば、自分で追加した項目名は変更できますが、Premiere Elements で最初から設定されている項目の名前は変更できません。

---

## エフェクトのプロパティに関する詳細情報の表示

[トップへ戻る](#)

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで任意のクリップを選択します。
2. 「適用されたエフェクト」ボタンをクリックし、適用されたエフェクトパネルにプロパティを表示させます。



# スクラッチディスクの操作

[スクラッチディスクについて](#)

[スクラッチディスクの種類](#)

[スクラッチディスクの設定](#)

[スクラッチディスクのパフォーマンスの最適化](#)

[ページの先頭へ](#)

## スクラッチディスクについて

プロジェクトを編集すると、Adobe Premiere Elements では、プロジェクトのスクラッチファイルがディスクに保存されていきます。スクラッチファイルには、キャプチャしたビデオおよびオーディオファイル、最適化したオーディオファイル、およびプレビューファイルが含まれます。Adobe Premiere Elements では、最適化したオーディオファイルとプレビューファイルを使用してパフォーマンスを上げ、リアルタイム編集、高性能な処理、効率的な出力を実現しています。スクラッチディスクのすべてのファイルは、作業セッションが終了しても保持されます。最適化したオーディオファイルを削除した場合は、Adobe Premiere Elements によって自動的に作成し直されます。プレビューファイルを削除した場合、このファイルは自動的には再作成されません。

初期設定では、スクラッチファイルはプロジェクトと同じ場所に保存されます。スクラッチディスクに必要な容量は、ムービーが長くなったり、複雑になったりするほど大きくなります。システムで複数のディスクが使用できる場合は、[編集／環境設定／スクラッチディスク](#)（Mac OS では Adobe Premiere Elements 13／環境設定／スクラッチディスク）を選択します。スクラッチファイルを保存するために Premiere Elements で使用するディスクを指定します。最適なパフォーマンスで作業を行うには、プロジェクトでキャプチャや編集などの作業を始める前にスクラッチディスクを適切に設定しておくことをお勧めします。

[ページの先頭へ](#)

## スクラッチディスクの種類

スクラッチディスクの種類ごとに別々のハードディスクを指定するとパフォーマンスを向上させることができます。同じディスク上の個別のフォルダーを指定することもできます。[編集／環境設定／スクラッチディスク](#)（Mac OS では Adobe Premiere Elements 13／環境設定／スクラッチディスク）を選択して、次のスクラッチディスクオプションを設定します。

**キャプチャしたビデオ** キャプチャパネルでキャプチャしたビデオファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。

**キャプチャしたオーディオ** キャプチャパネルでキャプチャしたオーディオファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。

**ビデオプレビュー** ビデオプレビューファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。このファイルは、タイムライン／ワークエリアをレンダリングを選択したときや、ムービーファイルの書き出しあり DV デバイスへの書き出しを行ったときに作成されます。プレビューエリアにエフェクトが含まれている場合、そのエフェクトが最終出力の画質でレンダリングされ、プレビューファイルとして保存されます。

**オーディオプレビュー** オーディオプレビューファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。このファイルは、タイムライン／ワークエリアをレンダリングを選択したときに作成されます。また、クリップ／オーディオオプション／レンダリングして置き換えを選択したときや、ムービーファイルの書き出しあり DV デバイスへの書き出しを行ったときにも作成されます。プレビューエリアにエフェクトが含まれている場合、そのエフェクトが最終出力の画質でレンダリングされ、プレビューファイルとして保存されます。

**メディアキャッシュ** メディアファイルの読み込み時のパフォーマンスを向上するために Premiere Elements によって作成されるオーディオピークファイル、最適化したオーディオファイル、ビデオインデックスファイルおよびその他のファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。

**ディスクエンコード** DVD などの作成時に生成されるエンコード済みのビデオおよびオーディオファイルを保存するフォルダーまたはディスクを指定します。

注意： Adobe Premiere Elements によって、プレビューファイル、エンコードファイル、メディアキャッシュなどが、それぞれの種類用に指定したフォルダーのサブフォルダーに保存されます。各サブフォルダーには、保存されているスクラッチファイルの種類と同じ名前が付けられます。

## スクラッチディスクの設定

スクラッチディスクは、環境設定ダイアログボックスのスクラッチディスクセクションで設定します。選択したボリュームの空きディスク容量を確認するには、パスの右側に表示されるボックスを確認します。パスが長すぎて読めない場合は、パス上にマウスカーソルを合わせると、ツールヒントにパス全体が表示されます。

1. 編集／環境設定／スクラッチディスク（Mac OS では Adobe Premiere Elements 13／環境設定／スクラッチディスク）を選択します。
2. スクラッチディスクの種類ごとに、Premiere Elements で目的のスクラッチファイルを保存するハードディスク上の場所を指定します。ポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

マイドキュメント マイドキュメントフォルダーにスクラッチファイルを保存します。

プロジェクトファイルと同じ プロジェクトが保存されるフォルダーと同じフォルダーにスクラッチファイルを保存します。

カスタム 現在選択されているパスがポップアップメニューにないことを示します。現在のパスは、「参照」ボタンをクリックして、使用可能なディスク上の場所を指定するまで変更されません。

## スクラッチディスクのパフォーマンスの最適化

- 使用可能なハードディスクが 1 台しかない場合は、すべてのスクラッチディスクのオプションを初期設定のままにして使用することをお勧めします。
- 複数台ある場合は、スクラッチディスクの設定先として、メインの読み込みドライブではなく、容量の大きいサブハードディスクを選択してください。Premiere Elements では、各種のスクラッチファイルを専用のディスクに配置できます。例えば、あるディスクにはビデオをコピーし、別のディスクにはオーディオをコピーできます。
- Windows に搭載されているディスクデフラグツールまたはサードパーティ製のユーティリティを使用して、スクラッチディスクのディスク最適化を定期的に行ってください。デフラグツールを使用するには、スタート／プログラム／アクセサリ／システムツール／ディスクデフラグを選択します。操作手順について詳しくは、Windows またはサードパーティ製ユーティリティの取扱説明書を参照してください。
- メディアのキャプチャとスクラッチファイルの保存には、最も高速なハードディスクを指定します。オーディオプレビューファイルとプロジェクトファイルには、速度の遅いハードディスクを指定してもかまいません。
- コンピューターに接続されているハードディスクだけを指定します。ネットワーク上のハードディスクは、スループットが非常に低いのでお勧めできません。また、Adobe Premiere Elements はスクラッチディスクのファイルに常にアクセスする必要があるので、リムーバブルメディアもスクラッチディスクとして使用しないように注意してください。スクラッチディスクのファイルはプロジェクトごとに保持され、プロジェクトを閉じても削除されません。Adobe Premiere Elements では、プロジェクトを開くと、関連付けられている各スクラッチファイルを自動的に再利用しますが、スクラッチディスクのファイルをリムーバブルメディアに保存した場合、そのリムーバブルメディアがドライブから取り出されると、スクラッチディスクを使用できなくなります。
- 1 つのドライブを複数のパーティションに分割し、各パーティションを仮想スクラッチディスクとして設定できます。ただし、単一のドライブという仕組みがボトルネックなので、パーティション分割を行ってもパフォーマンスは向上しません。最適なパフォーマンスで作業を行うには、個別のドライブにスクラッチディスクのボリュームを設定します。

# トランジションとスペシャルエフェクトの適用

# ビデオへのエフェクトマスキングの適用

「ビデオにエフェクトマスキングを適用」ガイド付き編集では、ビデオクリップの特定部分にエフェクトを追加できます。様々なクリエイティブな方法でエフェクトマスキングを追加し、ドラマチックな効果を引き出すことができます。また、エフェクトマスキングで、プライバシーを保護するために人物の顔をぼかすこともできます。ブラー効果やモザイク効果はこの目的のためによく使われます。

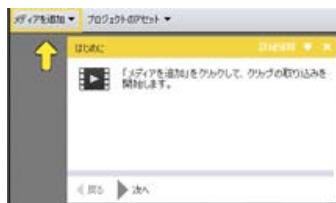
「ビデオにエフェクトマスキングを適用」ガイド付き編集は、エキスパートビューでのみ利用可能です。

1. 「エキスパート」をクリック後、「ガイド」をクリックします。「ガイド付き編集」のリストから、「ビデオにエフェクトマスキングを適用」を選択します。



「ガイド付き編集」を選択

2. 「メディアを追加」をクリックし、エフェクトマスキングを適用するビデオクリップを読み込みます。



「メディアを追加」オプション

3. メディアソースを選択します。例えば、ビデオクリップがハードドライブにある場合は、「ファイルとフォルダー」を選択します。



- 読み込むファイルを選択し、「開く」をクリックします。



- 読み込んだクリップはすべてプロジェクトのアセット bin に保存されます。クリップをプロジェクトのアセット bin からビデオ 1 トラックのタイムラインにドラッグ & ドロップします。

- タイムラインのビデオクリップを右クリックし、エフェクトマスキング／適用を選択します。

注意： 後で、エフェクトマスキング／編集オプションを使用して、適用したエフェクトマスキングを編集できます。

- マスクや選択範囲を移動したり、四隅のハンドルをドラッグしてマスクのサイズを調整したりします。



選択範囲を移動

- アクションバーの「エフェクト」をクリックします。エフェクトを選択し、モニターパネルにドラッグ & ドロップします。



### エフェクトを追加

9. ここでは、特定部分にのみエフェクトを適用し、調整レイヤーを作成する必要がないので、「いいえ」をクリックします。
10. ビデオの特定部分にエフェクトを追加しました。「再生」をクリックして、結果を表示します。適用されたエフェクトパネルからエフェクトのパラメーターを変更します。



### エフェクトパラメーターを編集

エフェクトマスキングがビデオに適用されました。



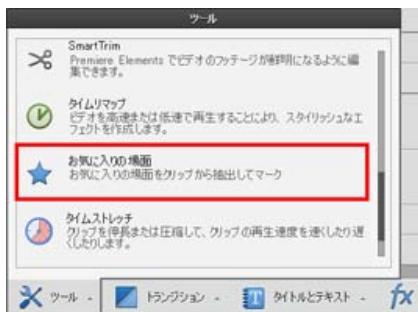
### 適用したエフェクトマスキング

# お気に入りの場面のマークと抽出

通常、ビデオには様々なお気に入りの場面が登場します。Adobe Premiere Elements では、ビデオ内のすべてのお気に入りの場面を、1つの結合クリップまたは個別のクリップとしてマークし、抽出することができます。抽出したお気に入りの場面のクリップを使用して、編集や書き出しを行なうことができます。

お気に入りの場面機能は、クイックビューとエキスパートビューの両方で使用できます。

1. 「メディアを追加」を使って Adobe Premiere Elements にビデオクリップを読み込むか、「プロジェクトのアセット」（既にビデオを読み込んでいる場合）を使用します。
2. ビデオクリップをタイムラインにドラッグ & ドロップします。お気に入りの場面をマークするビデオクリップを選択します。
3. ツール／お気に入りの場面を選択します。



## お気に入りの場面オプション

4. 次のいずれかの方法を選択して、お気に入りの場面をマークします。

- ・時間インジケーターと「場面をマーク」オプションを併用：お気に入りの場面をマークする開始ポイントを指定し、時間インジケーターをそのポイントにドラッグして、「場面をマーク」をクリックします。ビデオクリップ内のお気に入りの場面を複数マークできます。
- ・タイムライン上で時間インジケーターと「+」記号を併用：時間インジケーターを、お気に入りの場面をマークするビデオクリップ内のフレームにドラッグします。「+」記号をクリックして、お気に入りの場面をマークします。
- ・タイムラインを再生後、「場面をマーク」オプションを使用：タイムラインを再生（再生ボタンを使用するか、スペースバーを押します）してから、「場面をマーク」をクリックして、お気に入りの場面の開始ポイントをマークします。お気に入りの場面の終了ポイントをマークするには、もう一度「場面をマーク」をクリックします。この場合、「場面をマーク」オプションはトグルキーのように機能します。
- ・「場面を自動マーク」オプションを使用：「場面を自動マーク」をクリックすると、ビデオクリップのお気に入りの場面を自動的にマークします。

Adobe Premiere Elements では、自動的にマークしたお気に入りの場面は緑色で表示されます。手動でマークした場面は黄色で表示されます。



A. リセット、場面を自動マーク、設定 B. 場面をマーク C. プレビュー D. 自動的にマークした場面 E. 手動でマークしたお気に入りの場面

##### 5. 次の方法を使用して、お気に入りの場面の選択を微調整します。

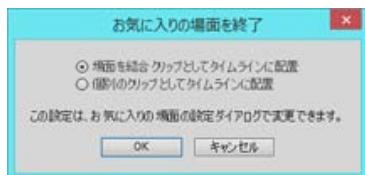
- 2つのお気に入りの場面を結合：お気に入りの場面の開始ポイントまたは終了ポイントをドラッグし、タイムライン内の前後のお気に入りの場面と重ねます。
- お気に入りの場面のマークを解除：マークしたお気に入りの場面の右上隅の「x」記号をクリックします。クリップは削除されません。



お気に入りの場面のマークを解除

- お気に入りの場面をプレビュー：タイムライン上にマークされたお気に入りの場面を表示するには、「プレビュー」をクリックします。
- リセット：お気に入りの場面をすべて削除し、最初から開始するには、「リセット」をクリック後、「はい」をクリックします。Ctrl + Z キーを押すと、リセットを取り消して、マークした場面を元に戻すことができます。

##### 6. 「完了」をクリックします。お気に入りの場面を結合クリップとして抽出するか、個別のクリップとして抽出するかを選択し、「OK」をクリックします。



お気に入りの場面を 1 つの結合クリップまたは個別のクリップとして抽出

- 場面を結合クリップとしてタイムラインに配置：すべてのお気に入りの場面を 1 つの結合クリップとして配置するには、このオプションを選択します。必要に応じて、クリップをダブルクリックすると、お気に入りの場面を編集できます。
- 個別のクリップとしてタイムラインに配置：お気に入りの場面を個別のクリップとしてタイムラインに配置するには、このオプションを選択します。

お気に入りの場面のクリップをダブルクリックすると、お気に入りの場面の微調整や追加、削除のワークフローを再開できます。タイムラインで、お気に入りの場面を分割して、通常のクリップのようにトリミングできます。お気に入りの場面を作成すると、プロジェクトのアセット bin にアセットとして表示されます。

## お気に入りの場面のプレーヤーコントロール

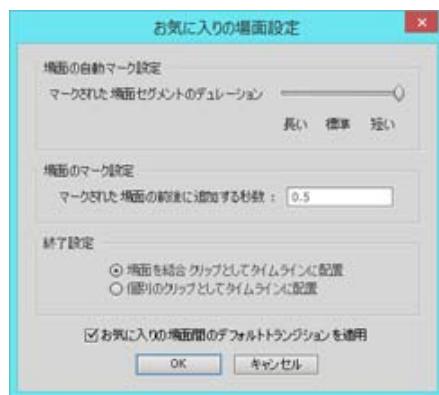
ビデオ内のお気に入りの場面をマークする際に、プレーヤーコントロールを活用すると、操作しやすくなります。



A. 前の編集ポイントへ移動 B. 前のフレーム(左) C. 再生と一時停止 (Space) D. 次のフレーム (右) E. 次の編集ポイントへ移動 (Page Down)

## お気に入りの場面設定

この設定では、「場面を自動マーク」オプションによって自動的にマークされたお気に入りの場面の設定や、お気に入りの場面を手動でマークする場合の設定を行うことができます。



## 設定 - お気に入りの場面

- マークされた場面セグメントのデュレーション：スライダーを移動して、お気に入りの場面のデュレーションを増減できます。「長い」はお気に入りの場面の最小デュレーションを示し、「長い」は最大デュレーションを示します。
- 場面のマーク設定：マークした場面の前後に追加するデュレーションを秒数で入力します。
- 終了設定：終了設定を設定します。お気に入りの場面を結合クリップとして配置するか、個別のクリップとして配置するかを選択します。
- お気に入りの場面間のデフォルトトランジションを適用：お気に入りの場面間にデフォルトのトランジションを適用するには、このオプションを選択します。トランジションをデフォルトとして設定するには、お気に入りの場面ダイアログを終了し、アクションバーの「トランジション」をクリックします。任意のトランジションを右クリックし、「選択したトランジションをデフォルトに設定」をクリックします。

# トランジションの基本

## トランジションの機能

### トランジションの機能

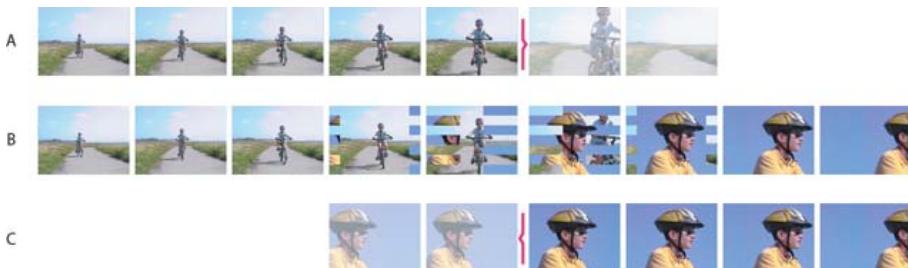
[トップへ戻る](#)

トランジションを使用することで、1つのクリップをフェードアウトさせながら、次のクリップをフェードインさせたり、1つのクリップの最初または最後にスタイルを適用することができます。クロスディゾルブなどの繊細なトランジションを適用したり、ページターンやスピンするマルチワイプなどの分かりやすいトランジションを適用することもできます。通常は、トランジションを2つのクリップの間のカットに配置し、両側トランジションを作成します。ただし、トランジションをクリップの最初または最後だけに適用し、黒い背景からフェードインしたり黒い背景にフェードアウトしたりするなど、片側トランジションを作成することもできます。



2つのクリップ間のページピールトランジション（左）とクリップの最後のクロスディゾルブトランジション（右）

トランジションは、クリップから次のクリップに移動するとき、両方のクリップのフレームに重なります。重なるフレームは、クリップから以前にトリミングされたフレーム（カットでインポイントまたはアウトポイントを過ぎたばかりのフレーム）か、カットの片側で繰り返される既存のフレームです。クリップをトリミングしてもフレームは削除されませんので、注意が必要です。代わりに、結果のインポイントとアウトポイントによって、元のクリップ全体の中で表示部分が形作られます。トランジションは、トリミングされたフレームを使用してトランジションエフェクトを作成します。クリップにトリミングされたフレームがなければ、トランジションはフレームを繰り返し使用します。



トリミングされたフレームを使用して次のシーンに移行するトランジション

A. 最後にトリミングされたフレームがある最初のクリップ B. 両方のクリップとトランジションを含むムービー C. 先頭にトリミングされたフレームがある2番目のクリップ



トリミングされたフレームがない場合に、カット位置のフレームを繰り返して使用するトランジション

A. 最後のフレームが繰り返し使用される最初のクリップ B. 両方のクリップとトランジションを含むムービー C. 先頭のフレームが繰り返し使用される2番目のクリップ

トランジションが片側トランジションと両側トランジションのどちらであるか、また、繰り返し使用されるフレームが含まれるかどうかを確認するには、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでトランジションをダブルクリックし、トランジションコントロールでプロパティを確認します。



# トランジションの調整

[トランジションのプロパティの調整](#)

[トランジションの配置の調整](#)

[トランジションのデュレーションの調整](#)

[トランジションのデュレーションの初期設定値](#)

[トランジションの中心点の調整](#)

[エキスパートビュータイムラインでのトランジションのコピーとペースト](#)

[ページの先頭へ](#)

## トランジションのプロパティの調整

すべてのトランジションにはプロパティがあり、トランジションコントロールで調整できます。共通するプロパティは、中心点の位置、開始値および終了値、境界およびアンチエイリアスの適用度の設定です（一部のトランジションでは方向も変更できます）。トランジションプロパティの調整に使用する一般的なコントロールとオプションは、次のとおりです。

トランジションコントロールを開くには、クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでトランジションをダブルクリックします。

**デュレーション** トランジションのデュレーションを設定します。初期設定のデュレーションは1秒です。

**配置** クリップにトランジションを配置する方法を制御します。初期設定では、トランジションはクリップ間の中央に配置されます。

**開始・終了ポイント** トランジションの開始点と終了点におけるトランジションの適用状況（完了した割合）を設定します。

**実際のソース表示** クリップの開始フレームと終了フレームを表示します。

**反転** トランジションを反転します。例えば、クロックワイプトランジションでは反時計回りに再生されます。

**アンチエイリアスの適用度** トランジションの端の滑らかさを調整します。

**カスタム** トランジションに固有な設定を変更します。ほとんどのトランジションにカスタム設定はありません。

[ページの先頭へ](#)

## トランジションの配置の調整

クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでトランジションコントロールを使用して、2つのクリップ間に適用したトランジションの配置を変更できます。トランジションは、カットを中心に配置する必要はありません。また、厳密にカットに揃えて配置する必要もありません。必要に応じて、カット上でトランジションをドラッグして配置を調整できます。トランジションコントロールには、配置を指定するためのオプションもあります。

クリップにトリミングされたフレームがあるかどうかで、クリップ間に配置したトランジションの配置方法が異なります。

### 配置オプションの確認

- クリックビュータイムラインまたはエキスパートビューで、トランジションに含まれているカットの上にカーソルを移動し、カーソルの形がどのようになるかを確認します。
- カット位置にある両方のクリップにトリミングされたフレームが含まれている場合は、トランジションをカットの中央に配置したり、どちらかのクリップの端に揃えて、その位置でトランジションを開始または終了するように設定できます。トリミングされたクリップは、

クリップの右上隅の角が丸くなっています。

- どちらのクリップにもトリミングされたフレームが含まれていない場合、トランジションは自動的にカットを中心に均等に配置され、最初のクリップの最後のフレームと2番目のクリップの最初のフレームがトランジションのデュレーションに合わせて繰り返し使用されます（フレームを繰り返して使用するトランジションには、斜線が表示されます）。
- 最初のクリップにだけトリミングされたフレームが含まれている場合、トランジションは自動的に2番目のクリップのインポイントにスナップします。この場合は、最初のクリップのトリミングされたフレームがトランジションに使用され、フレームは2番目のクリップで繰り返されません。
- 2番目のクリップにだけトリミングされたフレームが含まれている場合、トランジションは最初のクリップのアウトポイントにスナップします。この場合は、2番目のクリップのトリミングされたフレームがトランジションに使用され、フレームは最初のクリップで繰り返されません。

## トランジションの配置の調整

- クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、トランジションを選択し、次のいずれかの操作を行います。
- 時間インジケーターをトランジションに合わせて、トランジションが大きく表示されるようにズームインします。カット上でトランジションをドラッグして移動します。
- トランジションをダブルクリックし、トランジションコントロールのオプションを使用してトランジションを移動します。

[ページの先頭へ](#)

## トランジションのデュレーションの調整

クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、トランジションの端をドラッグして、トランジションのデュレーションを編集できます。また、トランジションコントロールを使用して、トランジションのデュレーションを編集することもできます。

- クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、トランジションを選択し、次のいずれかの操作を行います。
- カーソルをトランジションの最後に合わせて、トリムインアイコンまたはトリムアウトアイコンを表示します。トリムインアイコンまたはトリムアウトアイコンを左右にドラッグして、デュレーションを調整します。
- トランジションをダブルクリックし、トランジションコントロールを使用してデュレーションを再調整します。

注意：トランジションのデュレーションを長くするには、一方または両方のクリップのトリミングされたフレームが、そのデュレーションの長さ以上必要です。

[ページの先頭へ](#)

## トランジションのデュレーションの初期設定値

トランジションの初期設定のデュレーションは、ビデオでは30フレーム、オーディオでは1秒に設定されています。初期設定のデュレーションの値は、ムービーに合わせて変更できます。新たに設定したデュレーション値は、ムービーに既に配置されているトランジションのデュレーションには影響を与えませんが、設定の変更後に配置するすべてのトランジションの初期設定値はこの値になります。

- 編集／環境設定／一般（Mac OSではAdobe Premiere Elements 11／環境設定／一般）を選択します。
- 「ビデオトランジションのデフォルトデュレーション」または「オーディオトランジションのデフォルトデュレーション」の値を変更し、「OK」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

## トランジションの中心点の調整

- クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでトランジションをダブルクリックします。
- トランジションコントロールで、「詳細」をクリックします。
- プレビューエリアで、小さい円をドラッグしてトランジションの中心を移動します（調整可能な中心点がないトランジションもあります）。



## エキスパートビュータイムラインでのトランジションのコピーとペースト

トランジションをコピーおよびペーストするには、コピーするトランジションを選択する前に、トランジションの適用された連続するクリップを選択します。

1. トランジションが適用された連続するクリップを選択します。
2. トランジションを選択し、編集／コピーを選択、または Ctrl + C キーを押します。
3. コピーしたトランジションを適用する連続するクリップを選択します。
4. 編集／ペーストを選択、または Ctrl + V キーを押します。

注意： ビデオトランジションはビデオトラックにペーストされ、オーディオトランジションはオーディオトラックにペーストされます。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# クリップへのトランジションの適用

## ビデオチュートリアル

### トランジションのプレビュー

#### 初期設定のトランジションの指定

#### クイックビュータイムラインでのトランジションの適用

#### エキスパートビュータイムラインでのトランジションの適用

#### トランジションの置き換え

#### 適用したトランジションのプレビュー

## ビデオチュートリアル

[トップへ戻る](#)

## トランジションのプレビュー

[トップへ戻る](#)

使用できるトランジションは、トランジションパネル（アクションバーで「トランジション」をクリックして表示）でアクセスできます。クイックビューでは、使用できるすべてのトランジションがトランジションパネルでサムネール表示されます。クイックビューには、エキスパートビューで利用可能なトランジションのサブセットが含まれています。エキスパートビュータイムラインでは、トランジションはカテゴリ別に分類されています。カテゴリメニューから「ディズルブ」などのトランジションの種類を選択することで、トランジション検索を絞り込むことができます。また、検索ボックスに名前を入力してトランジションを検索することもできます。エキスパートビューには、クイックビューよりも多くのトランジションが含まれます。

ビデオトランジションには、クリップへの効果を表すアニメーションサムネールのプレビューが表示されます。トランジションを選択すると、サムネールがアニメートされます。アニメーションサムネルトランジションは、クリップに適用しなくても、トランジションパネルでプレビューできます。



トランジションパネル

Adobe Premiere Elements には、コンスタントパワーとコンスタントゲインの 2 つのオーディオトランジションがあり、これらはクロスフェードフォルダーに含まれています。どちらもフェードエフェクトを付加できますが、その効果は多少異なります。コンスタントパワーは、よりスマートなサウンドフェードを付加します。コンスタントゲインは、数値的には一定の比率で小さくなります、実際に聞こえる音としては急激に小さくなるフェードを付加します。

1. クイックビューまたはエキスパートビューで、アクションバーの「トランジション」をクリックします。トランジションパネルが表示されます。
2. 任意のビデオトランジションのサムネールをクリックすると、トランジションの効果を確認することができます。

## 初期設定のトランジションの指定

[トップへ戻る](#)

初期設定のトランジションは、作成したスライドショーおよび Adobe® Photoshop® Elements から読み込んだファイルに使用されます。また、DVD メニュー用に作成した動画背景にも使用されます。初期設定のトランジションは、ビデオまたは静止画の場合はクロスディズルブ、オーディオの場合はコンスタントパワーです。ただし、これらの初期設定は変更することができます。

1. クイックビューまたはエキスパートビューで、アクションバーの「トランジション」をクリックします。トランジションパネルが表示されます。
2. 初期設定のトランジションとして設定したいトランジションを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）し、「選択したトランジションをデフォルトに設定」を選択します（デフォルトのトランジションのアイコンは、グレーの枠付きで表示されます）。

## クイックビュータイムラインでのトランジションの適用

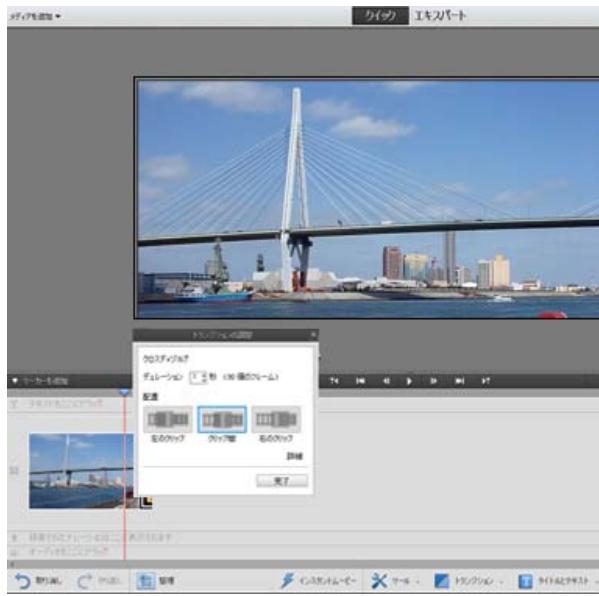
クイックビュータイムラインでは、トランジションをドラッグするとすぐにドロップゾーン（緑色の縦線で示される）が表示されます。ドロップゾーンを使用すると、クリップ間にトランジションを簡単に適用できます。

### クイックビュータイムラインでの両側トランジションの適用

1. クイックビューで、アクションバーの「トランジション」をクリックします。トランジションパネルが表示されます。
2. クイックビュータイムラインで、トランジションパネルから 2 つのクリップ間のドロップゾーンに、トランジションをドラッグします。トランジションのアイコンがクリップの左右の下の隅に表示され、トランジションが適用されたことが分かります。さらに、トランジションコントロールが表示されます。
3. (オプション) クリップのプロパティ (デュレーションなど) を変更します。「詳細」ボタンをクリックし、トランジションを詳細にカスタマイズして、変更内容をプレビューします。

### クイックビュータイムラインでの片側トランジションの適用

1. クイックビューで、アクションバーの「トランジション」をクリックします。トランジションパネルが表示されます。
2. トランジションパネルから、適用するトランジションを選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
  - クリップが別のクリップと隣り合っていない場合は、トランジションをクリップの端のトランジション長方形にドラッグします。
  - クリップが別のクリップと隣り合っている場合は、トランジションをクリップのどちらかの端にドラッグします。トランジションコントロールで、「配置」を「左のクリップ」、「クリップ間」または「右のクリップ」に設定します。



クイックビュータイムラインでのトランジションの適用

## エキスパートビュータイムラインでのトランジションの適用

エキスパートビュータイムラインにトランジションを適用する場合、配置オプションを「左のクリップ」、「クリップ間」または「右のクリップ」から選択できます。

### エキスパートビュータイムラインでの両側トランジションの適用

エキスパートビュータイムラインで 2 つのクリップの間にトランジションを適用するには、2 つのクリップを、間にスペースを空けずに、同じトラックに配置する必要があります。

両側トランジションで、十分なハンドル用の予備フレームがないためフレームが繰り返し使用されている場合、繰り返しフレームを使用している領域のトランジションアイコンには斜線が表示されます。

1. エキスパートビューで、アクションバーの「トランジション」をクリックします。トランジションパネルが表示されます。
2. トランジションパネルから、適用するトランジションを含むカテゴリを選択します。
3. トランジションパネルから、エキスパートビュータイムラインの 2 つのクリップ間のカットにトランジションをドラッグし、次のいずれかの配置アイコンが表示されたらマウスボタンを放します。

クリップ B の先頭を基準 トランジションの最初を 2 番目のクリップの最初に配置します。

クリップ A と B の中央 トランジションをカット上の中央に配置します。

クリップ A の最後を基準 トランジションの最後を 1 番目のクリップの最後に配置します。

Ctrl キーを押しながらカット上でトランジションを左または右にゆっくりドラッグすることで、「クリップ B の先頭を基準」、「クリップ A と B の中央」または「クリップ A の最後を基準」を選択できます。

## エキスパートビュータイムラインでの片側トランジションの適用

片側トランジションを作成すると、エキスパートビュータイムラインでトランジションの下にあるフレームはトランジションの透明な部分に表示されます。例えば、クリップを黒にトランジションさせるには、クリップがトラック 1 に配置されているか、その下のトラックにクリップがないことが条件になります。クリップが別のクリップの上のトラックにある場合は、下のトラックにあるクリップがトランジションに表示されるので、両側トランジションとして表示されます。

1. エキスパートビューで、アクションバーの「トランジション」をクリックします。トランジションパネルが表示されます。
2. トランジションパネルから、適用するトランジションを含むカテゴリを選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
  - クリップが別のクリップと隣り合っていない場合は、トランジションを、トランジションパネルからクリップの端にドラッグします。
  - クリップが別のクリップと隣り合っている場合は、Ctrl キーを押しながらトランジションをクリップのどちらかの端にドラッグします。

## エキスパートビュータイムラインでの初期設定のトランジションの適用

1. 次のいずれかの操作を行います。
  - 連続しないクリップを選択するには、Shift キーを押しながら各クリップをクリックします。
  - 連続するクリップを選択するには、プロジェクトのアセットパネル内をクリックして、選択するクリップを囲むようにドラッグします。
  - すべてのクリップを選択するには、Ctrl + A キーを押します。
2. 選択したクリップを右クリック (Mac OS では control キーを押しながらクリック) して、「デフォルトのトランジションを時間インジケーターに沿って適用」を選択します。
3. 次のいずれかのオプションを選択します。
  - オーディオ
  - ビデオ

トランジションは選択されたすべてのクリップに適用されます。

同じトラックの複数の連続するクリップ間にデフォルトのトランジションを適用するには、次の手順に従います。

1. Ctrl キーを押しながらデフォルトのトランジションを追加するクリップをクリックします。
2. 選択したクリップを右クリック (Mac OS では control キーを押しながらクリック) します。
3. 「デフォルトのトランジションを適用」を選択します。

トランジションが連続するクリップ間のカットに適用されます。

## トランジションの置き換え

[トップへ戻る](#)

クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、新しいトランジションを古いトランジションの上にドロップするだけで、トランジションを置き換えることができます。トランジションを置き換えた場合、Premiere Elements は元のトランジションの配置とデュレーションを維持します。ただし、元のトランジションの設定は削除され、代わりに新しいトランジションの初期設定が使用されます。

1. クイックビューまたはエキスパートビューで、アクションバーの「トランジション」をクリックします。トランジションパネルが表示されます。
2. トランジションパネルから、古いトランジションと置き換える新しいトランジションを選択します。
3. エキスパートビュータイムラインまたはクイックビュータイムラインで、新しいトランジションを古いトランジションの上にドラッグします。

## 適用したトランジションのプレビュー

[トップへ戻る](#)

適用したトランジションは、トランジションコントロールまたはモニターパネルからプレビューできます。トランジションコントロールのプレビューエリアでは、実際のクリップのサムネールまたは初期設定のサムネール（文字「A」と「B」）を表示できます。トランジションコントロールでトランジションを調整し、調整しながらトランジションをプレビューします。

デジタルビデオカメラをコンピューターとテレビに接続しておけば、テレビにリアルタイムにプレビューを表示できるため、最終的なムービーでトランジションがどのような効果となるのか、より具体的に確認できます。

## モニターパネルでのプレビュー

◆ クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、トランジションの左に時間インジケーターを移動し、モニターパネル

の再生ボタンをクリックします。

注意： モニターパネルでトランジションの特定のフレームをプレビューするには、目的のフレームに時間インジケーターをドラッグします。

#### クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでのトランジションの表示

クイックビュータイムラインでは、トランジションはクリップ上に長方形で表示されます。エキスパートビュータイムラインでは、トランジションは 2 つのクリップ間のカットの真上、または 1 つのクリップのインポイントまたはアウトポイントの真上に表示されます。

#### 関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# パンとズームを使用したビデオのようなエフェクトの作成

## パンとズームエフェクトの適用

### ビデオへのパンとズームエフェクトの適用

Adobe Premiere Elements のパンとズームツールを使用して、画像またはムービークリップからビデオのようなエフェクトを作成できます。ムービークリップの場合、エフェクトは、クリップ内のオブジェクトの動きがほとんどないときに最も効果的に機能します。

パンとズームツールを使用する際にはパンまたはズームするオブジェクトとその順序を設定していきます。Adobe Premiere Elements にはカスタマイズ用のオプションがあり、これを使用して要件に応じてエフェクトを適用することができます。

[ページの先頭へ](#)

## パンとズームエフェクトの適用

パンとズームエフェクトは、Adobe Premiere Elements でサポートされている形式のあらゆる画像に適用できます。サポートされている画像形式の一覧については、「[サポートされているデバイスとファイル形式](#)」を参照してください。

ムービークリップの場合は、「フリーズフレーム」を使用して 1 つのフレームから画像を作成できます。画像を Adobe Premiere Elements のタイムラインに読み込んで、パンとズームエフェクトを適用します。

### パンとズームツールを開く

1. パンとズームエフェクトを適用する画像を選択します。
2. 画像をタイムラインにドラッグします。
3. アクションバーのツール／パンとズームを選択します。

### フォーカスフレームの追加

パンとズームエフェクトを適用する前に、フォーカスフレームを使用して、パンまたはズームの対象になる画像内のオブジェクトを特定します。フォーカスフレームはサイズ変更可能な長方形で表示されます。フォーカスフレームで画像内のオブジェクトの位置を特定します。

3 個を超えるフォーカスフレームが含まれている画像の場合は、選択したフォーカスフレームと、シーケンス内のその前後のフォーカスフレームのみが表示されます。

ピクチャの解析を行っていない場合は、パンとズームツールアイコンをクリックしたときに以下のフォーカスフレームが表示されます。



フォーカスフレーム

A. サイズ変更ハンドル B. フォーカスフレーム C. フレーム番号 D. フォーカスフレームの削除 E. パンのデュレーション F. フォーカスフレームのズームオプション



パンとズームツール：タイムラインおよびサムネール表示

A. タイムライン B. フォーカスフレームマーカー C. サムネール表示 D. 時間インジケーター

- ・イメージ全体のフォーカスフレーム
- ・イメージ中央部分のフォーカスフレーム
- ・パンとズームツールで、「新規フレーム」をクリックし、メディアにフォーカスフレームを追加します。

#### フォーカスフレームの手動での追加

- ・次のいずれかの操作を行います。
  - ・オブジェクトをダブルクリックするか、フォーカスフレームを追加する領域をダブルクリックします。
  - ・後ろに新しいフォーカスフレームを追加するフレームを選択して、「新規フレーム」をクリックします。新しいフォーカスフレームが表示領域の中央に表示されます。
- 新しいフォーカスフレームを選択して、パン（手のひら）アイコンが表示されるまでフレーム上にカーソルを移動します。目的のオブジェクトの上にフォーカスフレームをドラッグします。
- ・タイムラインで、時間インジケーターを移動します。ゴーストフレーム（境界が点線で表された空のフレーム）が画面上に表示されます。新しいフレームの追加先とするポイントに時間インジケーターを移動して、ゴーストフレームをクリックします。新しいフォーカスフレームがその場所に追加されます。
- ・フォーカスフレームを 2 つのフォーカスフレームの間に追加するには、タイムラインで時間インジケーターをそれらに対応するフォーカスマーカーの間へ移動します。「新規フレーム」をクリックします。

3 個を超えるフォーカスフレームが含まれている画像の場合は、選択したフォーカスフレームと、シーケンス内のその前後のフォーカスフレームのみが表示されます。

#### 解析済みの画像へのフォーカスフレームの追加

フレームヒントがメディアの上に赤の長方形で表示されます。フレームヒントをクリックすると、フレームヒントはフォーカスフレームに変換されます。

注意： フレームヒントは一度だけクリックしてください。フレームヒントをダブルクリックすると、フォーカスフレームが 2 個追加されます。

#### フォーカスフレームの変更

##### フォーカスフレームの移動

1. フォーカスフレームを選択します。
2. パン（手のひら）アイコンが表示されるまでフォーカスフレームの境界上にカーソルを移動します。
3. 目的のオブジェクトの上にフォーカスフレームをドラッグします。

##### フォーカスフレームの順序の変更によるパンシーケンスの変更（写真のみ）

フォーカスフレームの数がパンシーケンス（オブジェクトのパンの対象となるシーケンス）を決定します。例えば、フォーカスフレーム 2 のオブ

ジェクトがパンされた後、フォーカスフレーム 3 のオブジェクトにフォーカスが移ります。

- フォーカスフレームの順序番号を変更するには、次のいずれかの操作を行います。
  - タイムラインで、フォーカスフレームを表示する順序に基づいて、対応するフォーカスフレームマーカーを移動します。フォーカスフレームマーカーの位置を変更すると、タイムラインに表示される順序でフォーカスフレームの番号が自動的に変更されます。
  - フォーカスフレームをサムネールストリップ内で移動します。

#### フォーカスフレームのサイズ変更

- 次のいずれかの操作を行います。
  - フォーカスフレームを選択して、サイズ変更（両方向矢印）アイコンが表示されるまでフレームのいずれかの角にカーソルを移動します。フレームをドラッグして、サイズを変更します。
  - 段階的にズームするには、フォーカスフレームを選択して、フォーカスフレーム上にカーソルを移動します。「+」または「-」ズームコントロールをクリックして、フレームのサイズを段階的に変更します。

#### フォーカスフレームの削除

- フォーカスフレーム上にカーソルを移動します。「X」ボタンをクリックするか、Delete キーを押します。

#### パンのデュレーションの変更

パンのデュレーションを変更すると、あるフォーカスフレームから次のフォーカスフレームに移動する時間が変わります。パンのデュレーションは、2 つのフォーカスフレームの間のコネクタ上に表示されます。

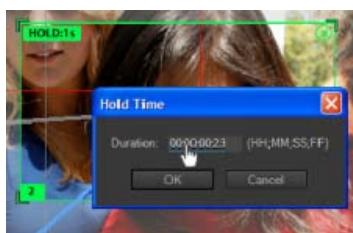
1. パンのデュレーションをクリックします。
2. パン時間ダイアログで、デュレーションをスクラップして目的の値に設定するか、ダイアログボックスに値を入力します。

タイムラインでフォーカスフレームマーカーを調整して、パンのデュレーションを変更することもできます。

#### 保持時間の変更

保持時間は、パンが開始される前の、オブジェクトにフォーカスが当たっているデュレーションです。保持時間の値を大きくすると、オブジェクトにフォーカスが当たっている時間が長くなります。

1. フォーカスフレームを選択して、フォーカスフレームにカーソルを合わせます。
2. 保持のデュレーションをクリックします。
3. 「保持時間」で、デュレーションをスクラップして目的の値に設定します。



保持時間の変更

タイムライン内のフォーカスフレームの右側のマーカーを水平方向にドラッグして保持時間を変更することもできます。

## パンとズームエフェクトのプレビュー

- パンとズームエフェクトをプレビューパネルでプレビューするには、「出力ファイルの再生」をクリックします。エフェクトを手動でプレビューするには、時間インジケーターをスクラップします。

## 初期設定の変更

- パンとズームツールで、「設定」をクリックします。
- 必要に応じて、パンおよび保持時間の値を変更します。

## ズームを使用したフォーカスフレームの正確な配置

パンとズームツールのズームオプションを使用すると、標準表示では不可能な非常に小さいサイズのフォーカスフレームを作成し、正確に配置することができます。



### ズームオプション

例えば、標準表示でフォーカスフレームのサイズを最小にしても、フォーカスを当てるオブジェクトには大きすぎることがあります。このような場合は、オブジェクトをズームインすることにより、フォーカスフレームのサイズを小さくします。

[ページの先頭へ](#)

## ビデオへのパンとズームエフェクトの適用

パンとズームエフェクトは、ムービークリップ内のオブジェクトの動きがほとんどないビデオで最も効果的に機能します。

ムービークリップ内の各ムービーフレームにフォーカスフレームを1つだけ作成できます。

- メディアパネルで、ムービークリップを右クリックして、「自動解析を実行」を選択します。
- ムービークリップをタイムラインにドラッグします。
- パンとズームアイコンをクリックします。
- フォーカスフレームを作成するには、時間インジケーターをタイムライン内の他のフォーカスフレームがない位置へ移動します。「新規フレーム」をクリックします。

ビデオ内のフォーカスフレームは、画像のフォーカスフレームと同じように操作できます。ただし、ムービークリップに該当するオプションのみがパンとズームツールに表示されます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 調整レイヤーを使用したエフェクトの適用

Adobe Premiere Elements では、調整レイヤーを使用して、タイムライン上の複数のクリップに同じエフェクトを適用できます。調整レイヤーに適用したエフェクトは、そのレイヤーの下にあるすべてのレイヤーに適用されます。

単一の調整レイヤーでエフェクトを組み合わせて使用できます。また、複数の調整レイヤーを使用して、より多くのエフェクトを制御できます。

[ページの先頭へ](#)

## 調整レイヤーを作成する

クイックビューまたはエキスパートビューで調整レイヤーを作成できます。両方のビューでは手順が少し異なります。

### クイックビューで調整レイヤーを作成する

クイックビューで調整レイヤーを作成するには、次の手順に従います。

- アクションバーの「エフェクト」をクリックします。
- エフェクトをクリックして選択します。ビデオクリップの効果を高めるための様々なエフェクトを利用できます。ドロップダウンリストをクリックして、ビデオエフェクトまたはフィルムルックで使用できるエフェクトを選択します。
- ソースモニターにエフェクトをドラッグ & ドロップして、エフェクトの調整レイヤーを作成します。ムービー全体（現在タイムラインにあるすべてのビデオクリップ）に適用するには、「はい」をクリックします。現在選択しているビデオクリップに適用するには、「いいえ」をクリックします。
- 調整パネルや適用されたエフェクトパネルから調整レイヤーをさらに編集したり画質調整したりできます。
- 調整パネルの「調整」をクリックします。調整パネルで「ムービー全体」をクリックして、クリップ全体に適用した調整レイヤーを編集します。
  - スマート補正：ビデオフッテージを自動的に補正するには、「スマート補正」をクリックします。スマート補正では、ビデオフッテージを分析および補正して、見栄えをよくします。
  - 自動スマートトーン補正：「ムービー全体」をクリックします。「適用」をクリックして、自動スマートトーン補正を使用してクリップを自動的に補正します。
  - カラー、照明効果、その他のエフェクト：調整レイヤーのこれらの属性を調整できます。例えば、「カラー」をクリックして、色相、明度、彩度および自然な彩度を調整します。カラー／色相で任意のエフェクトをクリックして、利用可能な様々なタイプの色相を試してみます。

「その他」をクリックしてスライダーを調整し、特定のエフェクトの属性の強さを増減します。

- 調整パネルの「適用されたエフェクト」をクリックして、適用されたエフェクトを表示します。エフェクトをクリックしてエフェクトのプロパティを表示し、編集します。

例えば、モーションの横にある三角形をクリックするか、「モーション」をクリックして、エフェクトを展開します。スライダーを動かして、スケール、回転、その他を調整します。

### エキスパートビューで調整レイヤーを作成する

エキスパートビューで、異なる調整レイヤーを適用することで、エフェクトを組み合わせて適用できます。エキスパートビューで調整レイヤーを作成するには、次の手順に従います。

- アクションバーの「エフェクト」をクリックします。
- エフェクトをクリックして選択します。ビデオクリップの効果を高めるための様々なエフェクトを利用できます。ドロップダウンリストをクリックして、様々なエフェクトカテゴリから使用できるエフェクトを選択します。
- ソースモニターにエフェクトをドラッグ & ドロップして、エフェクトの調整レイヤーを作成します。ムービー全体（現在タイムラインにある

すべてのビデオクリップ)に適用するには、「はい」をクリックします。現在選択しているビデオクリップに適用するには、「いいえ」をクリックします。

調整レイヤーは、タイムライン上にレイヤーとして表示されます。

4. 調整パネルや適用されたエフェクトパネルからエフェクト設定をさらに編集できます。

5. 調整パネルの「調整」をクリックします。調整パネルで「ムービー全体」をクリックして、クリップ全体に適用した調整レイヤーを編集します。

- スマート補正：ビデオフッテージを自動的に補正するには、「スマート補正」をクリックします。スマート補正では、ビデオフッテージを分析および補正して、見栄えをよくします。

- カラー、照明効果、その他のエフェクト：調整レイヤーのこれらの属性を調整できます。例えば、「カラー」をクリックして、色相、明度、彩度および自然な彩度を調整します。カラー／色相で任意のエフェクトをクリックして、利用可能な様々なタイプの色相を試してみます。

「その他」をクリックしてスライダーを調整し、特定のエフェクトの属性の強さを増減します。

6. 調整パネルの「適用されたエフェクト」をクリックして、適用されたエフェクトを表示します。エフェクトをクリックして、編集可能なエフェクトのプロパティを表示します。

例えば、モーションの横にある三角形をクリックするか、「モーション」をクリックして、エフェクトを展開します。スライダーを動かして、スケール、回転、その他を調整します。

注意： 調整レイヤーで特定のエフェクトを削除するには、「適用されたエフェクト」をクリックし、ごみ箱アイコンをクリックして、特定のエフェクトを削除します。

[ページの先頭へ](#)

## 調整レイヤーのサイズを変更する

調整レイヤーのデュレーションのサイズを変更できます。調整レイヤーのサイズを変更するには、次の手順に従います。

1. タイムライン表示領域で調整レイヤーをクリックします。

2. 画面中央のアンカーポイントをドラッグして調整レイヤーの位置を変更し、次にクリップの端をドラッグして縮小します。

[ページの先頭へ](#)

## 描画モードの使用

Premiere Elements では、タイムライン上のトラックにあるクリップを下位のトラックにあるクリップ(複数可)と合成またはスーパーインポーズする方法を選択できます。

- タイムラインで、上位になるクリップを、目的のクリップがあるトラックより上位のトラックに配置します。Premiere Elements により、下位のトラックにあるクリップに、上位のトラックのクリップがスーパーインポーズまたは合成されます。
- 上位のトラックにあるクリップを選択し、適用されたエフェクトパネルを選択します。
- エフェクトコントロールパネルで、「不透明度」の横にある三角形をクリックし、不透明度の設定に使用可能なオプションを表示します。
- 「不透明度」の値を左へドラッグして、不透明度を 100%未満にします。
- 描画モードのメニューの三角形をクリックします。
- 描画モードのリストから描画モードを選択します。



描画モード

## 描画モードの参考資料

複数のアドビアプリケーションに実装されているこれらの描画モードの概念やアルゴリズムの詳細については、アドビ システムズ社の Web サイトにある [PDF リファレンス](#) を参照してください。

描画モードのメニューは、描画モードの結果の類似性に基づいて 6 つのカテゴリに分類されています。カテゴリ名はインターフェイスには表示されません。メニュー内では各カテゴリは線で区切られているだけです。

「通常」カテゴリ 通常、ディゾルブ。ソースレイヤーの不透明度が 100%未満でない限り、ピクセルの結果色は、元のピクセルの色の影響を受けません。「ディゾルブ」描画モードでは、ソースレイヤーの一部のピクセルが透明になります。

「減算」カテゴリ 比較（暗）、乗算、焼き込みカラー、焼き込み（リニア）、カラー比較（暗）これらの描画モードでは、色が暗くなる傾向があります。一部の描画モードでは、絵の具を混ぜ合わせるように色が混合されます。

「加算」カテゴリ 比較（明）、スクリーン、覆い焼きカラー、覆い焼き（リニア）、カラー比較（明）。これらの描画モードでは、色が明るくなる傾向があります。一部の描画モードでは、投影された光を混ぜ合わせるように色が混合されます。

「複雑」カテゴリ オーバーレイ、ソフトライト、ハードライト、ビビッドライト、リニアライト、ピンライト、ハードミックス。これらの描画モードでは、ソースカラーと基本色のいずれかが 50%グレーよりも明るいかどうかによって、これらの色に異なる処理が実行されます。

「差」カテゴリ 差の絶対値、除外、減算、除算。これらの描画モードでは、ソースカラーと基本色の値の差に基づいて色が作成されます。

「HSL」カテゴリ 色相、彩度、カラー、輝度。これらの描画モードでは、色の HSL（色相、彩度、輝度）の 1 つまたは複数の要素がそのまま基本色から結果色に適用されます。

### 描画モードの説明

この後の説明では、次の用語を使用します。

- ソースカラー：描画モードが適用されたレイヤーの色。
- 基本色：タイムラインパネルのソースレイヤーの下にある合成レイヤーの色。
- 結果色：描画モードを適用して合成した結果出力される色。

通常 ソースカラーが結果色になります。このモードは、基本色を無視します。「通常」が初期設定のモードです。

ディゾルブ ソースカラーまたは基本色が、各ピクセルの結果色になります。ソースカラーが結果色になる確率は、ソースの不透明度によります。ソースの不透明度が 100% の場合は、ソースカラーが結果色になります。ソースの不透明度が 0% の場合は、基本色が結果色になります。

比較（暗） 結果色のチャンネル値は、ソースカラーのチャンネル値と、対応する基本色のチャンネル値のいずれか低い方（暗い方）になります。

乗算 カラーチャンネルごとにソースカラーのチャンネル値と基本色のチャンネル値を乗算した結果を、プロジェクトの色深度に応じて、8 bpc、16 bpc、または 32 bpc のいずれかのピクセルの最大値で除算します。結果色が元の色よりも明るくなることはありません。いずれかの入力カラーが黒の場合は、結果色も黒になります。いずれかの入力カラーが白の場合は、もう片方の入力カラーが結果色になります。この描画モードは、紙に複数のマーカーペンで重ね塗りしたときの効果や、ライトの前に複数のジェルを置いたときの効果を再現するためのものです。この描画モードで黒または白以外の色と合成すると、各レイヤーまたはペイントストロークの色が暗くなります。

焼き込みカラー ソースカラーを暗くしてコントラストを強くし、基本色を反映した色が結果色になります。元のレイヤーが純粋な白の場合は、基本色は変わりません。

焼き込み（リニア） ソースカラーを暗くして明るさを落とし、基本色を反映した色が結果色になります。純粋な白の場合は何も変わりません。

カラー比較（暗） 結果色の各ピクセルが、ソースカラー値と対応する基本色値のいずれか暗い方になります。カラー比較（暗）は比較（暗）モード

ドとほとんど同じですが、カラー比較（暗）モードは個々のカラーチャンネルには作用しません。

覆い焼き（リニア） - 加算 ソースカラーと基本色の対応するカラーチャンネル値の合計が、結果色のチャンネル値になります。結果色がどちらかの入力カラーより暗くなることはありません。

比較（明） 結果色のチャンネル値は、ソースカラーのチャンネル値と対応する基本色のチャンネル値のいずれか高い方（明るい方）になります。

スクリーン チャンネル値の補数を乗算して、結果色を補間します。結果色がどちらかの入力カラーより暗くなることはありません。スクリーンモードでは、複数の写真のスライドを1つのスクリーンに同時に投影したときのような効果が得られます。

覆い焼きカラー ソースカラーを明るくしてコントラストを落とし、基本色を反映した色が結果色になります。ソースカラーが純粋な黒の場合は、基本色が結果色になります。

覆い焼き（リニア） - 加算 ソースカラーを明るくして明るさを増し、基本色を反映した色が結果色になります。ソースカラーが純粋な黒の場合は、基本色が結果色になります。

カラー比較（明） 結果色の各ピクセルが、ソースカラー値と対応する基本色値のいずれか明るい方になります。カラー比較（明）は比較（明）モードとほとんど同じですが、カラー比較（明）モードは個々のカラーチャンネルには作用しません。

オーバーレイ 基本色が50%グレーよりも明るいかどうかに応じて、入力カラーチャンネル値を乗算またはスクリーンします。結果色は、レイヤーのハイライトとシャドウを維持します。

ソフトライト ソースカラーに応じて、レイヤーのカラーチャンネル値を明るくしたり暗くしたりします。レイヤーに拡散したスポットライトを当てたような効果が得られます。カラーチャンネル値ごとに、ソースカラーが50%グレーよりも明るい場合は、覆い焼きを行ったように結果色が基本色よりも明るくなります。ソースカラーが50%グレーよりも暗い場合は、焼き込みを行ったように結果色が基本色よりも暗くなります。純粋な黒または白を含むレイヤーは著しく暗くなるか明るくはなりますが、純粋な黒または白にはなりません。

ハードライト 元のソースカラーに応じて、入力カラーチャンネル値を乗算またはスクリーンします。レイヤーに強いスポットライトを当てたような効果が得られます。カラーチャンネル値ごとに、基本色が50%グレーよりも明るい場合は、レイヤーがスクリーン処理されているように明るくなります。基本色が50%グレーよりも暗い場合は、レイヤーが乗算処理されているように暗くなります。このモードは、レイヤーにシャドウの効果を加える場合に便利です。

ビビッドライト 基本色に応じてコントラストを増減し、カラーの焼き込みまたは覆い焼き処理を行います。基本色が50%グレーよりも明るい場合は、コントラストが小さくなるためレイヤーが明るくなります。基本色が50%グレーよりも暗い場合は、コントラストが大きくなるためレイヤーが暗くなります。

リニアライト 基本色に応じて明るさを増減し、カラーの焼き込みまたは覆い焼き処理を行います。基本色が50%グレーよりも明るい場合は、明るさが強いためレイヤーが明るくなります。基本色が50%グレーよりも暗い場合は、明るさが弱いためレイヤーが暗くなります。

ピンライト 基本色に応じて、カラーを置き換えます。基本色が50%グレーよりも明るい場合は、基本色よりも暗いピクセルは置き換えられ、基本色よりも明るいピクセルは変わりません。基本色が50%グレーよりも暗い場合は、基本色よりも明るいピクセルは置き換えられ、基本色よりも暗いピクセルは変わりません。

ハードミックス ソースレイヤーのマスクを通して見える下のレイヤーのコントラストを強調します。コントラストが強調される領域はマスクサイズによって決まり、領域の中心は反転したソースレイヤーによって決まります。

差の絶対値 カラーチャンネルごとに、入力カラー値の明るい部分から暗い部分を減算します。白でペイントした場合は背景色が反転します。黒でペイントした場合は変化しません。

2つのレイヤーに整列する同じビジュアル要素が含まれている場合、1つのレイヤーをもう1つのレイヤーの上に配置し、上のレイヤーの描画モードを「差」に設定します。これにより、整列するビジュアル要素のピクセルがすべて黒になる（ピクセルの差がゼロになり、2つのレイヤーが完全に重なった状態）まで2つのレイヤーのいずれかを移動できます。

除外 差モードと似ていますが、コントラストは弱くなります。ソースカラーが白の場合は、基本色の補色が結果色になります。ソースカラーが黒の場合は、基本色が結果色になります。

**減算** 基本色からソースファイルを減算します。ソースカラーが黒の場合は、基本色が結果色になります。32 bpc プロジェクトでは、結果色の値が 0 よりも小さくなることもあります。

**除算** 基本色をソースカラーで割ります。ソースカラーが白の場合は、基本色が結果色になります。32 bpc プロジェクトでは、結果色の値が 1.0 よりも大きくなることができます。

**色相** 結果色に、基本色の輝度と彩度、およびソースカラーの色相が設定されます。

**彩度** 結果色に、基本色の輝度と色相、およびソースカラーの彩度が設定されます。

**カラー** 結果色に、基本色の輝度と、ソースカラーの色相および彩度が設定されます。この描画モードにより、基本色のグレーレベルが維持されます。この描画モードは、グレースケール画像を着色したり、カラー画像の色合いを調節したりする場合に便利です。

**輝度** 結果色に、基本色の色相と彩度、ソースカラーの輝度が設定されます。このモードを使用すると、カラー モードと反対の結果が生成されます。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# HSL チューナーエフェクトの追加

HSL チューナーエフェクトを使用して、画像またはビデオ内の特定のカラーの色相、彩度および輝度を調整します。画像の以下のカラーの色相、輝度および彩度を調整するには、適用されたエフェクトパネルのスライダーコントロールを使用します。

- レッド
- オレンジ
- イエロー
- グリーン
- シアン
- ブルー
- パープル
- マゼンタ

HSL チューナーエフェクトを使用すると、ビデオにムービー形式の効果を付加できます。

HSL チューナーエフェクトを適用するには、次の操作を行います。

1. エキスパートビュータイムラインで画像を選択します。
2. アクションバーの「エフェクト」をクリックして、エフェクトパネルのドロップダウンリストから「カラー補正」カテゴリを選択します。
3. HSL チューナーエフェクトを、エキスパートビュータイムライン上の画像にドラッグします。
4. カラーの色相、輝度および彩度を調整するには、適用されたエフェクトパネルのスライダーコントロールを使用します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 明暗別色補正エフェクトの追加

カラーバランス調整を使用して、画像のシャドウとハイライトをそれぞれ別のカラーで補正します。

明暗別色補正エフェクトを使用して、画像内のハイライトの特定のカラーによる色かぶり補正、およびシャドウの異なるカラーによる色かぶり補正を行います。画像内のハイライトとシャドウが反対色の場合、最良の結果を得ることができます。ハイライトとシャドウの両方の色相と彩度を調整するには、色相および彩度のコントロールスライダーを使用します。詳しくは、「[明暗別色補正](#)」を参照してください。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# フィルムルックエフェクトの追加

フィルムルックエフェクトを使用して、ムービーに映画のような外観を追加できます。ビデオをハリウッド映画のように仕上げるには、エフェクトパネルから「フィルムルック」カテゴリにエフェクトを追加します。「フィルムルック」カテゴリは、クイックビューとエキスパートビューの両方で利用できます。

フィルムルックエフェクトを追加するには、次の手順に従います。

1. エフェクトを適用するクリップを選択します。
2. アクションバーの「エフェクト」をクリックします。
3. エフェクトパネルから「フィルムルック」カテゴリを選択します。
4. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでクリップに目的のエフェクトをドラッグします。
5. 必要に応じて、適用されたエフェクトパネルを使用して、エフェクトのプロパティを変更します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ビデオクリップへの音楽スコアの追加

音楽スコアをビデオクリップに追加して、ビデオの音楽効果を高めることができます。Adobe Premiere Elements では、使用料無料の様々な音楽スコアを選択できます。

この音楽スコアは、タイムラインでビデオに適用できるオーディオトラックのことです。イントロ、ボディ、エンディングが含まれます。スコアで再生される音楽は、ビデオトラックの長さに合わせて動的に調整されます。

Soundbooth スコアは楽曲のようなもので、音楽の構成を高度に再調整したり、目的の強さに合わせてミキシングを変更することで、ビデオの長さなどのユーザー定義のパラメーターに自動的に適応します。

## ビデオクリップへの音楽スコアの追加

### 音楽スコアの配置の変更

### オンラインコンテンツの確定的なダウンロード

[ページの先頭へ](#)

## ビデオクリップへの音楽スコアの追加

ビデオクリップに音楽スコアを追加するには、次の手順を実行します。

1. 「メディアを追加」をクリックします。目的のビデオをタイムラインに読み込むオプションを選択します。  
タイムラインにビデオが既に存在する場合は、この手順をスキップしてください。
2. アクションバーの「オーディオ」をクリックします。
3. ドロップダウンリストから、「音楽スコア」を選択します。音楽スコアのカテゴリが一覧表示されます。音楽スコアのカテゴリを選択して、そのカテゴリで使用できるサウンドを探します。



音楽スコア

4. 前の手順で選択した音楽スコアのカテゴリの下に、スコアが表示されます。スコアをビデオクリップに適用する前に、プレビューボタンをクリックしてそのスコアを聴きます。



音楽スコアのダウンロード

注意：右クリックし、「今すぐダウンロード」を選択して音楽スコアをダウンロードします。音楽スコアやオンラインコンテンツのダウンロードについて詳しくは、[こちら](#)をクリックしてください。

5. ビデオクリップに適用する音楽スコアをクリックして選択します。目的のビデオのタイムラインに音楽スコアをドラッグ&ドロップします。スコアのプロパティポップアップメニューが表示されます。
6. スコアのプロパティポップアップで、次のオプションから選択します。
  - 強さ：音楽スコアは、同時に演奏される様々な楽器のサウンドが含まれるオーディオクリップです。スライダーを「強さ」の方向にドラッグして、これらのサウンドを強くすることができます。楽器の音を弱くするには、スライダーを左の「メロー」の方向にドラッグします。
  - ビデオ全体に合わせる：ビデオクリップ全体にスコアを追加するには、「ビデオ全体に合わせる」をクリックします。スコアのサウンドがビデオクリップ全体で再生されます。

「完了」をクリックします。



スコアのプロパティ

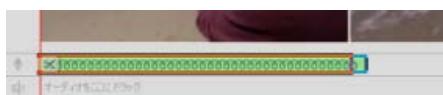
7. 「再生」をクリックするかスペースキーを押して、ビデオクリップに適用した後の音楽スコアを聴きます。

[ページの先頭へ](#)

## 音楽スコアの配置の変更

音楽スコアは動的なコンポーネントで、配置の変更と調整を動的に行うことができます。音楽スコアの配置の変更時に、次の操作を実行できます。

スコアのトリミング 音楽スコアのデュレーションをトリミングできます。音楽スコアの最初または最後を選択し、トリミングハンドルを使用してトリミングします。内側にドラッグすると、音楽スコアの長さ（デュレーション）が短くなります。



音楽スコアのトリミング

スコアのストレッチ 音楽スコアのデュレーションを長くするには、スコアの最後をクリックしてドラッグ（ストレッチ）します。ビデオクリップ上でスコアを適用する場所までストレッチします。

スコアの配置の変更 音楽スコアをクリックして選択し、ビデオクリップの任意の場所にドラッグ & ドロップして、位置を変更します。

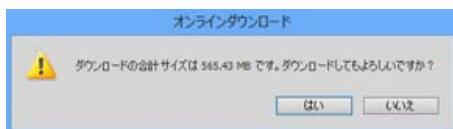
[ページの先頭へ](#)

## オンラインコンテンツの確定的なダウンロード

Adobe Premiere Elements は、オンラインコンテンツの確定的なダウンロードを行うことができます。つまり、コンテンツをすべてダウンロードする前に、オンラインコンテンツのサイズを確認できます。1つのコンテンツを一度にダウンロードする場合、ダウンロードの進行状況を確認できます。

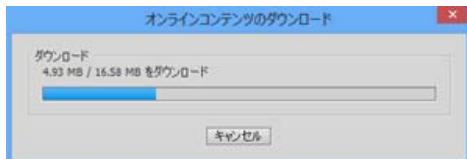
音楽スコアのダウンロードを例に示します。次の手順を実行すると、音楽スコアの確定的なダウンロードが行われます。

1. オーディオ／音楽スコアを選択します。
2. 音楽スコアのタイプを選択します。
3. 青のバーが表示されている場合、その音楽スコアはダウンロードする必要があることを示します。
4. いずれかの音楽スコアを右クリックし、「すべてをダウンロード」を選択します。オンラインダウンロードダイアログボックスが表示されます。「はい」をクリックします。



ダウンロードのサイズ

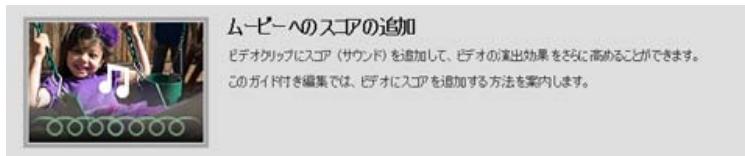
「バックグラウンドでダウンロード」をクリックすると、ダウンロードの進行状況のダイアログボックスがバックグラウンドに移動します。これにより、コンテンツをバックグラウンドでダウンロードしている間、ビデオ編集の作業を継続することができます。



# ムービーへのスコアの追加 - ガイド付き編集

このガイド付き編集は、クリップへのスコアの追加に関するチュートリアルです。スコアとは、タイムラインでビデオにドラッグ＆ドロップできるオーディオトラックのことです。ビデオにスコアを追加するには、以下の手順に従います。

1. このガイド付き編集は、ビデオクリップ間のスコアの追加に関するチュートリアルです。



スコアの追加 - ガイド付き編集

2. 「メディアを追加」をクリックして、スコアを追加するビデオクリップを読み込みます。ビデオクリップが既にタイムラインに存在している場合は、この手順を無視してください。
3. メディアを読み込むオプションを選択します。
4. ガイド／ムービーへのスコアの追加を選択します。
5. アクションバーの「オーディオ」をクリックします。
6. ドロップダウンリストから、「音楽スコア」を選択します。音楽スコアのタイプが一覧表示されます。音楽スコアのタイプを選択して、そのスコアタイプで使用できるサウンドを探します。

スコアをクリックして、そのスコアの音楽をプレビューします。



音楽スコア

注意： 音楽スコアに青い線が表示されている場合、スコアをプレビューするにはダウンロードが必要です。

右クリックし、「今すぐダウンロード」を選択して音楽スコアをダウンロードします。

7. ビデオクリップに適用する音楽スコアをクリックして選択します。目的のビデオのタイムラインに音楽スコアをドラッグ＆ドロップします。スコアのプロパティポップアップメニューが表示されます。
  - 適用度：音楽スコアは、同時に演奏される様々な楽器のサウンドが含まれるオーディオクリップです。スライダーを「適用度」の方向にドラッグして、これらのサウンドを強くしたり速くしたりすることができます。楽器の音を弱くしたり遅くしたりするには、スライダーを左の「メロー」の方向にドラッグします。
  - ビデオ全体に合わせる：ビデオクリップ全体にスコアを追加するには、「ビデオ全体に合わせる」をクリックします。スコアのサウンドがビデオクリップ全体で再生されます。
8. スコアのプロパティポップアップで、次のオプションから選択します。
  - 「OK」をクリックします。



スコアのプロパティ

---

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ビデオへのサウンドエフェクトの追加

---

サウンドエフェクトを使用してビデオの効果を高めることができます。ビデオクリップやムービーでクリエイティブな特徴を加えたり、特定の部分を強調したりすることができます。サウンドエフェクトは背景ビデオに追加されます。ビデオクリップにサウンドエフェクトを追加するには、次の手順に従います。

1. ビデオクリップをタイムラインに読み込みます。
2. アクションバーで、オーディオ／サウンドエフェクトを選択します（デフォルトですべてのサウンドエフェクトがダウンロードされています）。
3. リストからサウンドエフェクトカテゴリを選択し、リストにあるエフェクトを読み込んで確認します。
4. サウンドエフェクトの「再生」をクリックして試聴します。
5. サウンドエフェクトをクリックして選択し、サウンドトラックにエフェクトをドラッグ＆ドロップします。
6. 「再生」をクリックするかスペースバーを押して、サウンドエフェクトを使用したクリックを表示します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ムービーへのタイトルの追加

このガイド付き編集は、ビデオクリップへのタイトルに関するチュートリアルです。様々なフォントやカラーの選択方法や、タイトルをアニメートする方法についても説明します。

このガイド付き編集を使用し、ビデオクリップでタイトルを追加するには、以下の手順を実行します。

1. このガイド付き編集は、ビデオクリップへのタイトルに関するチュートリアルです。

「戻る」および「次へ」をクリックして、ガイド付き編集の手順を次に進めたり前に戻ったりすることができます。



タイトルの追加 - ガイド付き編集

2. 「メディアを追加」をクリックして、編集するビデオクリップを読み込みます。ビデオクリップが既にタイムラインに存在している場合は、この手順を無視してください。
3. メディアを読み込むオプションを選択します。
4. ガイド／ムービーへのタイトルの追加をクリックします。
5. アクションバーで「タイトルとテキスト」をクリックします。
6. テンプレートを選択し、タイムラインにドラッグ＆ドロップします。テキストが事前定義されたテンプレートがいくつか用意されています。他のテンプレートを閲覧するには、ドロップダウンリストから選択します。



タイトルの選択

7. カスタムのテキストを追加するには、デフォルトのテキストを選択し、目的のテキストを入力します。テキストが選択されていない場合は、ダブルクリックして選択します。
8. テキストパネルをダブルクリックして開きます。  
調整パネルで、フォント、スタイル、サイズおよびカラーを調整できます。
9. 様々な事前定義されたスタイルを選択できます。調整バーの「スタイル」タブをクリックします。



スタイルの選択と追加

目的のスタイルをクリックし、テキストに適用します。

10. テキストのアニメートができます。アニメーションを追加するには、目的のアニメーションをクリックして「適用」を選択します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 色温度と色合いの調整

調整パネルの色温度と色合いコントロールを使用して、温かさまたは冷たさを画像に付加できます。また、画像の緑と赤のトーンの量を制御することもできます。

オレンジまたは青のトーンの量を増減するには、色温度スライダーを使用します。オレンジの量が増加すると、画像に暖かさが付加されます。青の量が増加すると、画像に冷たさが付加されます。

画像に赤または緑のトーンを増大させるには、色合いスライダーを使用します。

クリップの色温度と色合いを調整するには、次の操作を行います。

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでクリップを選択し、選択したクリップの上部に時間インジケーターを配置します。
2. モニターパネルの右側にある「調整」ボタンをクリックします。
3. 調整パネルで、色温度と色合いコントロールの左側にある三角形をクリックします。
4. 「色温度」タブで、オレンジまたは青の階調を希望に合わせて選択します。スライダーコントロールを使用して、色温度または色合いを増減します。
5. 「色合い」タブで、赤または緑のトーンを希望に合わせて選択します。スライダーコントロールを使用して、色温度または色合いを増減します。



法律上の注意 | [プライバシーポリシー](#)

# エフェクトの検索と構成

## エフェクトの検索

### エフェクトの検索

[トップへ戻る](#)

使用できるエフェクトは、エフェクトパネルに表示されます。ケイックビューでは、エフェクトはビデオエフェクトとフィルムレックという2つのカテゴリに整理されています。エキスパートビューにはその他の数多くのカテゴリがあり、それぞれのカテゴリの下に複数のエフェクトがグループ化されています。

例えば、ブラー＆シャープカテゴリには、ブラー（滑らか）やシャープなど、画像の明瞭度や焦点を変更するエフェクトが保存されています。



エフェクトパネル

❖ アクションバーで「エフェクト」をクリックし、エフェクトパネルで次のいずれかの操作を行います。

- ・検索したいエフェクトの名前を検索ボックスに入力します。入力した文字とスペースに一致する名前を持つすべてのエフェクトが表示されます（テキストボックスを空にすると、すべてのエフェクトカテゴリが表示されます）。
- ・エフェクトカテゴリ（ビデオ、オーディオなど）を選択し、次にエフェクト（モノクロ、ブラー（ガウス）など）を選択します。

### 関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# エフェクトの使用方法

## ビデオエフェクトギャラリー

色調補正

ブラー&シャープ

チャンネル

カラー補正

ディストーション

生成

イメージコントロール

キーイング

NewBlue アート

NewBlue フィルムルック

NewBlue モーションエフェクト

NewBlue カートゥーンプラス

遠近

ピクセル化

描画

ビデオスタビライザー

スタイルライズ

時間

トランスマーチ

ビデオマージ

オーディオ

Adobe® Premiere® Elements 11 に備わっているエフェクトを利用すると、クリップを修正したり改良するなど、様々な変更を加えることができます。どのエフェクトにも初期設定値があらかじめ設定されているので、エフェクトを適用すると、クリップが変化します。それぞれの値は自由に調整およびアニメートできます。

この章では、Adobe Premiere Elements に付属しているオーディオとビデオのエフェクトをすべて紹介しますが、分かりにくいエフェクトのプロパティとツールについてだけ詳しく説明します。キャプチャカードまたはサードパーティのプラグインと一緒にインストールされるエフェクトの説明は省略します。

## ビデオエフェクトギャラリー

[トップへ戻る](#)

以下に、Adobe Premiere Elements 付属エフェクトを適用した例の一部を紹介します。このギャラリーにないエフェクトは、実際に適用して、モニターパネルでプレビューしてみてください（エフェクトの適用とプレビューを参照してください）。

			
---	--	--	--

## 色調補正

[トップへ戻る](#)

### 自動カラー補正、自動コントラスト、自動レベル補正

自動カラー補正、自動コントラスト、自動レベル補正を使用すると、クリップ全体の調整をすばやく行うことができます。自動カラー補正では、ミッドトーンを無効にして白黒ピクセルの範囲を制限することで、クリップのコントラストとカラーを調整します。自動コントラストでは、カラーキャスト（色かぶり）の有無に関係なく、全体的なコントラストと色の混ざり具合を調整します。自動レベル補正では、ハイライトとシャドウを自動的に補正します。また、カラーチャンネルを個別に調整するので、クリップの色合いであるカラーキャストを除去したり、生成させたりすることができます。各エフェクトには、それぞれ複数のプロパティがあります。

時間軸方向のスムージング（秒） 各フレームで必要な補正量を周囲のフレームと比較して判断するための連続するフレームの範囲を指定します。例えば、時間軸方向のスムージングを 1 秒に設定すると、Premiere Elements は表示されているフレームの 1 秒前からのフレームを分析して補正量を決定します。時間軸方向のスムージングを 0 に設定すると、Premiere Elements は周囲のフレームを考慮せずに、各フレームを個別に分析します。時間軸方向のスムージングを使用すると、時間の経過に対してスムーズな表示になるように補正されます。

シーン検出 時間軸方向のスムージングを有効にすると、Premiere Elements によってシーン変更が無視されます。

シャドウのクリップとハイライトのクリップ クリップ内で最も暗いシャドウ（レベル 0）と最も明るいハイライト（レベル 255）のカラーにシャドウやハイライトを固定する度合いを指定します。値を大きくすると、コントラストが高くなります。

ミッドトーンのスナップ（自動カラー補正のみ） Premiere Elements は、クリップで中間色に近い平均的なカラー（グレー）を検出して、中間色になるようにそのカラーのガンマ値を調整します。

元の画像とブレンド クリップに適用するエフェクトをパーセント単位で指定します。

### 輝度&コントラスト

輝度&コントラストエフェクトは、クリップ全体の明度とコントラストを調整します。値に 0.0 を指定した場合、画像は変化しません。

輝度&コントラストエフェクトは、クリップの色調範囲を調整する最も簡単な方法であり、クリップ内のすべてのピクセル値（ハイライト、シャドウ、ミッドトーン）を一度に調整します。輝度&コントラストエフェクトは個々のカラーチャンネルに適用することはできません。

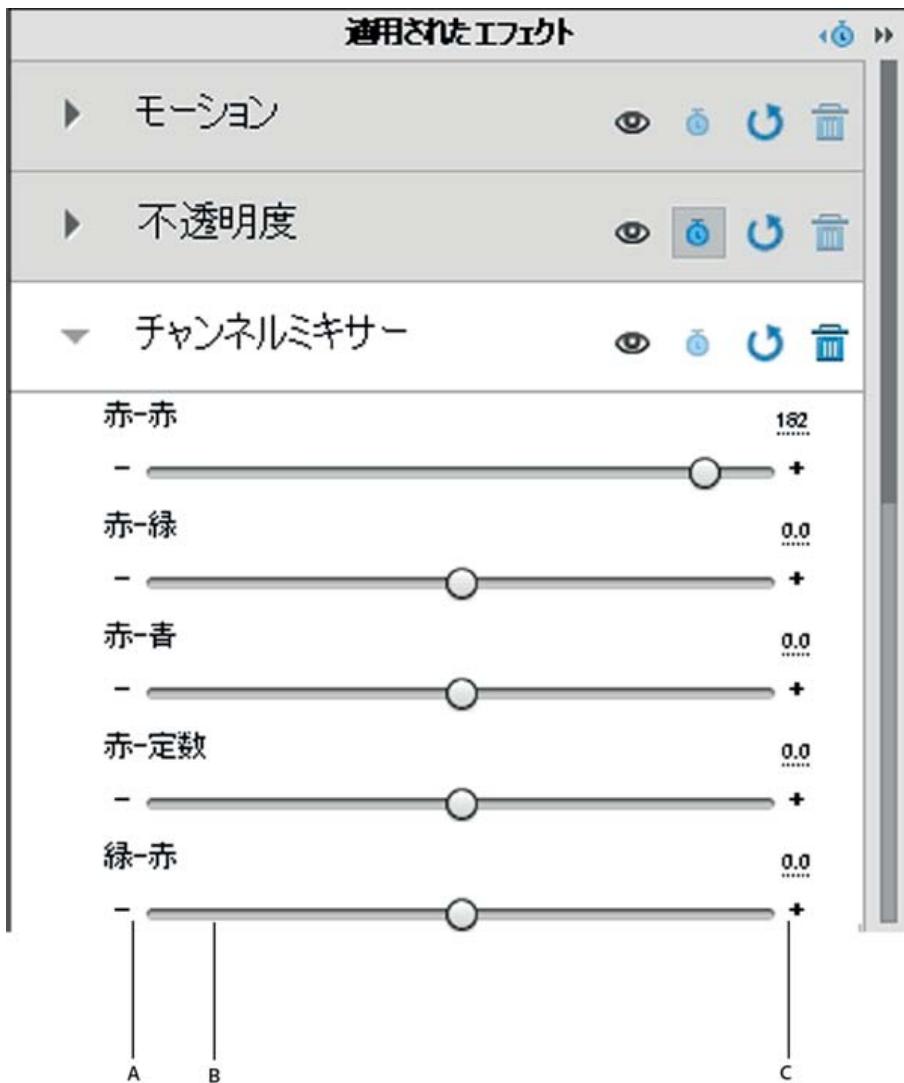
## チャンネルミキサー

Premiere Elements のすべてのクリップは、赤、緑、青（RGB）の 3 つのカラー チャンネルで構成されていて、各チャンネルにはそれぞれの色のルミナス値があります。チャンネルミキサー エフェクトを使用して、これらのチャンネルの値を別のチャンネルに追加できます。例えば、緑チャンネルのルミナス値を赤チャンネルに追加できます。このエフェクトは、ほかのカラー調整ツールでは簡単にできないカラー調整を行う場合に使用します。各カラー チャンネルによるグレースケールの割合をパーセント単位で指定して精度の高いグレースケールのクリップを作成したり、高品質なセピア調や微妙な色合いのクリップを作成したり、チャンネルの切り替えや複製を行うことができます。例えば、このエフェクトを使用して、ノイズのある青チャンネル全体をノイズのない緑チャンネルから取得した値で置き換えることができます。



ビデオクリップとその赤、緑、青チャンネル

チャンネルミキサーの各プロパティには、カラーの名前がペアで表示されます。ハイフンの左側には、そのプロパティの出力チャンネルが表示され、右側には入力チャンネルが表示されます。例えば、「赤-緑」プロパティは、出力が赤チャンネルで、入力が緑チャンネルであることを示しています。これを用いて、緑チャンネルのルミナス値を赤チャンネルに追加することができます。



チャンネルミキサーのプロパティ

A. 出力チャンネル B. 入力チャンネル C. 値

各プロパティ名の右にある値は、入力チャンネルのルミナス値が追加される出力チャンネルの割合を示します。この値には、-200% ~ 200% のパーセント値を指定できます。

各出力チャンネルの定数プロパティでは、出力チャンネルに追加する基本値を指定できます。例えば、「赤-定数」を 50 に設定すると、赤の出力チャンネルのすべてのピクセルにルミナス全体の 50% (255 の 50%、つまり約 127) が追加されます。

「モノクロ」オプションをオンにすると、出力チャンネル値からグレースケールのクリップが作成されます。「モノクロ」は、グレースケールに変換したいクリップに使用すると便利です。このオプションを選択してチャンネルの値を調整した後、このオプションの選択を解除すると、各チャンネルの組み合わせを個別に変更して、手染め風の効果を出すことができます。

#### クリップのチャンネルの組み合わせ

1. チャンネルミキサー効果を適用し、「適用エフェクト」ボタンをクリックします。チャンネルミキサー効果を開き、出力チャンネルに対する特定のチャンネルの割合を減らすには、減らすチャンネルの値を左ヘドラングします。出力チャンネルに対する特定のチャンネルの割合を増やすには、増やすチャンネルの値を右ヘドラングします。または、下線付きの値をクリックして、-200 ~ +200 の範囲内で値ボックスに値を入力します。値を入力したら、Enter キーを押します。負の値を指定すると、ソースチャンネルが反転されてから出力チャンネルに追加されます。
2. (オプション) チャンネルの定数値をドラッグするか、値を入力します。この値は、出力チャンネルに出力されるチャンネルの基本量になります。
3. (オプション) 「モノクロ」を選択して、同じ設定をすべての出力チャンネルに適用します。この場合、グレー値だけが含まれるクリップが作成されます。
4. 「完了」をクリックします。

#### 抽出

抽出エフェクトは、ビデオクリップや静止画からカラーを消して、グレースケールの画像を作成します。クリップのグレースケールは、白または黒に変換する階調の範囲を指定して調整します。

#### 抽出設定の指定

1. エフェクトを適用します。
2. 「適用エフェクト」ボタンをクリックし、エフェクト名の右にある設定ボタンをクリックします。
3. 抽出設定ダイアログボックスで、ヒストグラム（現在のキーフレームで、各明度レベルにあるピクセル数を示すグラフ）の下にある 2 つの三角形をドラッグして、白または黒に変換するピクセルの範囲を指定します。2 つの三角形の間のピクセルが白に変換され、その他のピクセルは黒に変換されます。
4. 白に変換されたピクセルにグレーの階調を作成するには、柔らかさのスライダーをドラッグします。値が大きいほど、グレーの分量が多くなります。
5. (オプション) 白と黒に変換する範囲を反転させるには、「反転」を選択し、「OK」をクリックします。
6. 「完了」をクリックします。

#### イメージコントロール

イメージコントロールエフェクトは、ビデオアンプに相当します。このエフェクトは、クリップの明るさ、コントラスト、色相、彩度を調整します。

#### 照明効果

照明効果エフェクトは、クリエイティブな照明を 1 つのクリップに最大 5 つまで適用します。ライトの種類、方向、照度、カラー、ライトの中心、ライトの範囲などの照明プロパティを調整することができます。「パンプレイヤー」コントロールを使用して、ほかのクリップのテクスチャやパターンを使って 3D の表面のような効果を生み出すこともできます。

#### ポスタリゼーション

ポスタリゼーションエフェクトは、クリップ内の各チャンネルの色調レベル（明度の値）の数を指定し、ピクセルを最も近いレベルにマップします。例えば、RGB クリップの色調レベルを 2 にした場合は、赤、緑、青の色調がそれぞれ 2 つずつになります。値の範囲は 2 ~ 255 です。このエフェクトの効果は、グレースケールのクリップの階調を減少させると明白に現れます、カラー画像でも面白い効果が得られます。

既存のカラーをマップする各チャンネルの色調レベルの数を調整するには、「レベル」を使用します。

#### シャドウ・ハイライト

シャドウ・ハイライトエフェクトを使用すると、クリップの中の暗い部分を明るくしたり、ハイライトを軽減することができます。このエフェクトは、クリップの全体的な暗さや明るさを変更するものではありません。周囲のピクセルを基準として、シャドウやハイライトを個別に調整するエフェクトです。クリップの全体的なコントラストを調整することもできます。初期設定では、クリップの逆光補正に最適化されています。

量を自動補正 逆光により発生するハイライトやシャドウの問題を自動的に分析して補正します。このオプションは初期設定で選択されていますが、選択を解除して、ハイライトやシャドウを手動で制御することもできます。

シャドウの量 クリップのシャドウ部分を明るくします。このコントロールは「量を自動補正」をオフにした場合のみ有効になります。

ハイライトの量 クリップのハイライト部分を暗くします。このコントロールは「量を自動補正」をオフにした場合のみ有効になります。

時間軸方向のスムージング (秒) 各フレームで必要な補正量を周囲のフレームと比較して判断するための連続するフレームの範囲を指定します。例えば、時間軸方向のスムージングを 1 秒に設定すると、表示されているフレームの 1 秒前からフレームが分析されて、補正量が決定されます。時間軸方向のスムージングを 0 に設定すると、周囲のフレームが考慮されず、各フレームが個別に分析されます。時間軸方向のスムージングを使用すると、時間の経過に対してスムーズな表示になるように補正されます。このコントロールは「量を自動補正」がオンになっている場合のみ有効になります。

シーン検出 時間軸方向のスムージングを有効にしたときに、シーンの変わり目を無視するかどうかを指定します。

元の画像とブレンド クリップに適用するエフェクトをパーセント単位で指定します。

「詳細オプション」カテゴリを展開すると、次のコントロールが表示されます。

シャドウの階調幅とハイライトの階調幅 シャドウとハイライトで調整できる階調幅を指定します。値を小さくすると、調整できる範囲が暗い部分または明るい部分に限定されます。値を大きくすると、調整できる範囲が広がります。これらのコントロールは、調整する範囲を限定したい場合に便利です。例えば、ミッドトーンを変更せずに暗い部分を明るくするには、「シャドウの階調幅」の値を小さくして、「シャドウの量」を調整したときにクリップの最も暗い部分のみが明るくなるようにします。

シャドウの半径とハイライトの半径 エフェクトを適用するときに、対象となるピクセルがシャドウまたはハイライトに属するかどうか判断するための周囲のサイズをピクセル単位で指定します。通常、この値は画像ファイル内のオブジェクトのサイズとほぼ一致します。

カラー補正 調整したシャドウやハイライトに適用するカラー補正の度合いを指定します。値を大きくすると、彩度が高くなります。シャドウとハイライトに対する補正が大きくなると、適用できるカラー補正の範囲も広くなります。

クリップの全体的なカラーを変更する場合は、シャドウ・ハイライトエフェクトを適用してから、色相や彩度を調整するエフェクトを使用します。

ミッドトーンのコントラスト ミッドトーンに適用するコントラストの度合いを指定します。値を大きくすると、ミッドトーンのコントラストだけが増加して、シャドウが暗くなり、ハイライトが明るくなります。

シャドウのクリップとハイライトのクリップ クリップ内で最も暗いシャドウ（レベル 0）と最も明るいハイライト（レベル 255）のカラーにシャドウやハイライトをクリップする度合いを指定します。値を大きくすると、コントラストが高くなります。

## ブラー & シャープ

[トップへ戻る](#)

### アンチエイリアス（Windows のみ）

アンチエイリアスエフェクトは、カラーのコントラストが強い複数の領域の境界のカラーを混ぜ合わせます。カラーを混ぜ合わせると、中間の色合いが作成され、暗い領域と明るい領域の間の変化が緩やかになります。

注意： アンチエイリアスエフェクトにキーフレームは指定できません。



A



B

### アンチエイリアシング

A. アンチエイリアス - オフ B. アンチエイリアス - オン

### ブラー（滑らか）

ブラー（滑らか）エフェクトは、クリップのぼかし（ブラー）の程度を指定する場合に使用します。ぼかしは、水平方向、垂直方向またはその両方に指定することができます。ブラー（滑らか）エフェクトでは、ブラー（ガウス）エフェクトよりも簡単にブラーを適用することができます。

### ブラー（ガウス）

ブラー（ガウス）エフェクトは、クリップをぼかして柔らかくし、ノイズを除去します。ぼかしは、水平方向、垂直方向またはその両方に指定することができます。（ガウスとは、対象ピクセルのカラー値をマップすることで生成される釣鐘型の曲線です）。

### ゴースト（Windows のみ）

ゴーストエフェクトは、直前のフレームの透明部分を現在のフレームに重ねます。このエフェクトは、例えば弾んでいるボールなど、動きのあるオブジェクトのモーションパスを表す場合に便利です。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。



### ゴーストエフェクト

### シャープ（Windows のみ）

シャープエフェクトは、カラーが変化する部分のコントラストを大きくします。

## チャンネル

### 反転

反転エフェクト（ビデオ）は、クリップのカラー情報を反転します。

チャンネル 反転する 1つまたは複数のチャンネルを指定します。特定のカラースペースを指定してクリップ全体を反転させたり、クリップの1つのチャンネルだけを反転させることができます。「RGB」は、赤、緑、青の3つの加色カラー・チャンネルから構成されています。「HLS」は、色相、明度、彩度の3つで計算されるカラー・チャンネルから構成されています。「YIQ」は、NTSCのルミナンスとクロミナンスのカラースペースで、Yがルミナンス信号、IとQがそれぞれ同相と直角位相のクロミナンス信号です。「アルファ」はカラースペースではなく、クリップのアルファ・チャンネルを反転する方法です。

元の画像とブレンド 反転したクリップを元のクリップと合成します。反転したクリップにはフェードを適用することができます。

## カラー補正

### 自動トーンと自然な彩度

自動トーン補正エフェクトは、Adobe Premiere Elementsの露光量、明るさ、コントラスト、黒レベルおよび白レベルの自動設定を使用します。

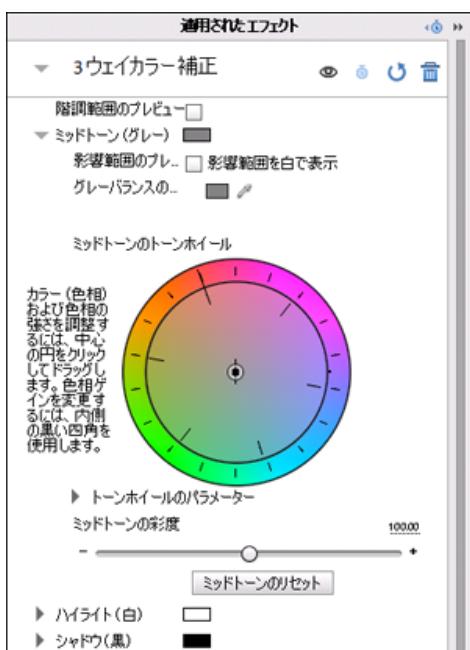
初期設定を使用することも、エフェクトをクリップに適用した後にパラメーターを編集することもできます。

注意： 自動トーン補正のパラメーターは各フレームに対して自動的に設定することができますが、自然な彩度のパラメーターは手動で設定する必要があります。

自然な彩度を使用すると、彩度が最大値に達しても、彩度が過剰になるのを防ぐことができます。例えば、自然な彩度を使用して、肌のトーンの彩度が過剰になるのを防ぐことができます。彩度の低いカラーの彩度レベルのほうが、彩度の高いカラーよりも影響を大きく受けます。

### 3ウェイカラー補正

3ウェイカラー補正エフェクトでは、クリップのシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの色相、彩度および輝度を調整することで、きめ細かい補正を行うことができます。二次カラー補正コントロールを使用して補正する色の範囲を指定することにより、さらに微調整を行います。

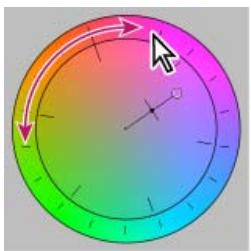


3ウェイカラー補正の編集オプション

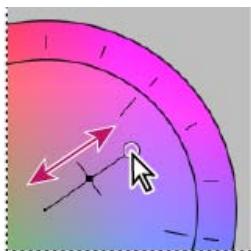
**階調範囲** 階調範囲を使用して画像をプレビューすると、画像内の黒の領域（シャドウ）、グレーの領域（ミッドトーン）および白の領域（ハイライト）が表示されます。

**影響範囲のプレビュー** 画像内の変更が適用される領域が表示されます。例えば、ミッドトーンを補正している場合、画像内の影響を受けるグレーの領域が表示されます。

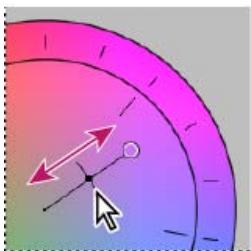
ブラックバランス、グレーバランス、ホワイトバランス クリップにブラックバランス、ミッドトーングレーバランス、またはホワイトバランスを適用します。例えば、ホワイトバランスの場合、純粋な白をターゲットにします。3ウェイカラー補正により、ターゲットにしたカラーが白で表示されるように画像内のカラーがシフトします。それぞれのスポットツールを使用して画像内のターゲットカラーをサンプリングするか、カラーピッカーでカラーを選択します。



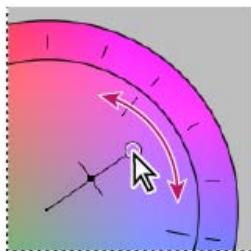
A



B



C



D

カラー ホイールを使用した カラー補正の調整

A. 色相角度 B. バランスの強さ C. バランスゲイン D. バランス角度

ハイライト／ミッドトーン／シャドウの色相角度 カラーを回転させて、ターゲットカラーに近づけます。初期設定値は 0 です。負の値はカラー ホイールの外周を左に回転すること、正の値はカラー ホイールを右に回転することと同じです。

ハイライト／ミッドトーン／シャドウのバランスの強さ ビデオに適用するカラーの強さを制御します。外に向かって円を移動すると、強さが増加します。強さは、バランスゲインハンドルを使用して微調整できます。

ハイライト／ミッドトーン／シャドウのバランスゲイン バランスの強さおよびバランス角度調整の相対的な精密度を左右します。微調整を行う場合は、このコントロールの直角のハンドルをホイールの中心近くに移動します。荒調整を行う場合は、ハンドルをホイールの外側のリングに向かって移動します。

ハイライト／ミッドトーン／シャドウの彩度 ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウの色の彩度を調整します。初期設定値の 100 では、色は変わりません。100 未満の値にすると彩度が下がり、0 では色は完全に削除されます。100 を超える値に設定すると、彩度が高くなります。

バランス角度 ビデオカラーをシフトして、ターゲットカラーに近づけます。バランスの強さ ホイールを特定の色相に向かって移動すると、それに従ってカラーがシフトします。バランスの強さおよびバランスゲイン調整の組み合わせによって、シフトの強さを制御します。

## ディストーション

[トップへ戻る](#)

注意： すべてのゆがみオプションは Windows でのみ利用可能です。

### ペンド (Windows のみ)

ペンドエフェクトは、クリップ上の垂直方向と水平方向に波のような揺れを附加して、クリップに歪みを加えます。このエフェクトを使用すると、サイズと波長が異なる様々な波形を作成することができます。次のエフェクトプロパティの水平方向のサイズ、垂直方向のサイズまたはその両方を変更するには、エキスペートビュータイムラインでそのエフェクトを含むクリップを選択します。「適用エフェクト」ボタンをクリックし、適用されたエフェクトパネルでエフェクト名の右にある設定ボタンをクリックします。

方向 波の方向を指定します。「イン」を選択すると、クリップの中心に向かって揺れが伝わります。「アウト」を選択すると、クリップの中心から外に向かって揺れが伝わります。

波形 波の形を指定します。サイン波、円形波、三角波、矩形波の中から選択します。

ライトの強さ 波の高さを指定します。

割合 波長を指定します。垂直方向または水平方向だけの波を作成する場合は、波を作成しない方向のレートスライダーを左端まで移動します。幅 波の幅を指定します。

### コーナーピン

コーナーピンエフェクトは、クリップの 4 隅のコーナーポイントの位置を変更することでクリップを変形させます。このエフェクトは、クリップを伸縮したり、歪曲したり、ねじる場合や、レイヤーの境界を軸とする遠近や動きを表現する場合に使用します。



A



B



C

## コーナーピン

A. 元のクリップ B. クリップのコーナーを移動している状態 C. 最終的なクリップ

### レンズディストーション (Windows のみ)

レンズディストーションエフェクトは、歪んだレンズを通して見ているような効果をクリップに付加します。

曲率 レンズの曲率を変更します。クリップを凹面にするには負の値を指定し、凸面にするには正の値を指定します。

垂直方向にずらす、水平方向にずらす レンズの焦点をずらし、クリップをたわませて、レンズの曲面に合わせて流れしていくような効果を出します。設定を極端に大きくまたは小さくすると、クリップがレンズ曲面に沿って丸くなります。

垂直プリズム FX、水平プリズム FX 「垂直方向にずらす」と「水平方向にずらす」に似ていますが、値を極端に大きくまたは小さくしてもクリップがレンズに沿って丸くなることはありません。

塗りのカラー 背景色を指定します。

アルファチャンネルの塗り オフにすると、背景が透明になり、下にあるトラックが見えるようになります。このオプションを表示するには、適用されたエフェクトパネルで、エフェクト名の右にある設定ボタンをクリックします。

## ミラー

ミラーエフェクトは、クリップの鏡像を作成し、鏡像の側面の中央を指定したピボットポイントに配置します。時間の経過に従って、ピボットポイントの位置と反射角度を変化させることもできます。

反射の中心 最初の値にはピボットポイントの水平位置を指定し、2番目の値には垂直位置を指定します。

反射角度 ピボットポイントを中心に鏡像を動かす角度を指定します。

### 波紋 (Windows のみ)

波紋エフェクトは、池の水面にできる波紋のようなパターンをクリップ上に作成します。波紋パターンの形、強さ、方向および塗りのカラーを調整することができます。

## 球面

球面エフェクトは、クリップで球面を包み込む効果を出し、オブジェクトやテキストを3次元に見せます。球のサイズを設定するには、「半径」の値を0.1～2,500の範囲で入力します。エフェクトの位置を移動するには、球の中心の水平方向の値または垂直方向の値を入力します。

## トランスマーフ

トランスマーフエフェクトは、クリップに2次元の幾何学的な変形を加えます。トランスマーフエフェクトは、任意の軸に沿ってクリップを歪曲させる場合に使用します。初期設定されているクリップのモーションの代わりにトランスマーフエフェクトを適用すると、ほかの標準エフェクトがレンダリングされる前に、アンカーポイント、位置、スケールまたは不透明度の設定をレンダリングすることができます。

アンカーポイント クリップを拡大や縮小、または歪曲する基準点をx,y座標で指定します。

位置 クリップの中心(アンカーポイント)の位置をx,y座標で指定します。

スケール(高さ) 高さの拡大・縮小率をソースクリップの高さに対する比率としてパーセント単位で指定します。

スケール(幅) 幅の拡大・縮小率をソースクリップの幅に対する比率としてパーセント単位で指定します。

縦横比を固定 高さと幅の比率を維持したまま拡大または縮小します。

歪曲 歪曲の程度を指定します。

歪曲軸 歪曲の基準にする軸を指定します。「歪曲」が0の場合、軸を変更しても変化はありません。

回転 クリップが回転する角度を指定します。

不透明度 クリップの透明度をパーセント単位で指定します。

注意: トランスマーフエフェクトは、Adobe After Effectsのエフェクトです。「シャッター角度」コントロールと「コンポジションのシャッター角度を使用」オプションもありますが、これらのコントロールはAdobe After Effectsだけで機能します。

## 回転

回転エフェクトは、中心を基準にクリップを回転させます。クリップは中心に近いほど大きく回転します。

## 波形ワープ

波形ワープエフェクトは、クリップを変形して波形にします。

波形の種類 ポップアップメニューからいずれかのオプションを選択して、波の形を指定します。

波紋の高さ 波の高さを指定します。

波形の幅 1つの波の頂点から次の波の頂点までの間隔を指定します。

方向 波の方向を度数で指定します。

波形の速度 再生中の波の速度を指定します。

固定 ポップアップメニューからいずれかのオプションを選択して、波の方向を指定します。

フェーズ 波の周期の開始点を度数で設定します。

アンチエイリアス ポップアップメニューからオプションを選択して、波の境界を滑らかにするために使用するブラーの程度を制御します。

## レンズフレア

レンズフレアエフェクトは、カメラのレンズに明るい光が当たって屈折する効果を出します。

光源の位置 フレアの中心の位置を指定します。

フレアの明るさ 輝度をパーセント単位で指定します。値は 0 % ~ 300 % の範囲で指定します。

レンズの種類 シミュレートするレンズの種類を選択します。

元の画像とブレンド エフェクトをソースクリップにブレンドする度合いを指定します。

---

## イメージコントロール

### モノクロ

モノクロエフェクトは、クリップのすべてのカラーをグレースケールに変換します。変換されたカラーはそれぞれ階調の異なるグレーで表されます。このエフェクトにキーフレームは指定できません。

### カラーバランス (HLS) エフェクト

カラーバランス (HLS) エフェクトは、クリップの色相、明度、彩度のレベルを変化させます。

色相 クリップ全体の色合いを指定します。

明度 クリップ全体の明度を指定します。

彩度 クリップ全体のカラーの強さを指定します。

注意： 彩度を -100 に設定すると、ムービーがグレースケールに変換されます。

### カラーバランス (RGB)

カラーバランス (RGB) エフェクトは、RGB レベルを調整して、クリップのカラーを変更します。赤、緑および青のスライダーをドラッグして、各カラーのレベルを調整します。

### カラーパス (Windows のみ)

カラーパスエフェクトは、指定されたカラーを取り除き、クリップをグレースケールに変換します。カラーパスエフェクトは、クリップの特定の領域を目立たせる場合に使用します。例えば、バスケットボールの試合のクリップでボールの色だけを残し、ほかの色がグレースケールになるように指定できます。ただし、カラーパスエフェクトで区別できるのはカラーだけであり、クリップ内の要素を区別することはできません。

#### カラーパスの設定

1. エフェクトを適用します。
2. プロジェクトのアセットパネルで、エフェクトを含むクリップを選択して「適用エフェクト」ボタンをクリックします。次に、適用されたエフェクトパネルでエフェクト名の右にある設定ボタンをクリックします。
3. カラーパス設定ダイアログボックスで、左側のクリップサンプルエリアで残したいカラーをクリックして選択します（カーソルがスポットツールになります）。または、色見本をクリックし、カラーピッカーダイアログで残したいカラーをクリックして選択します。
4. 指定するカラーの範囲は、類似性スライダーをドラッグして指定します。
5. 効果を反転して、指定したカラー以外のカラーを残すには、「反転」オプションを選択し、「OK」をクリックします。
6. 「完了」をクリックします。

### カラー置き換え (Windows のみ)

カラー置き換えエフェクトは、階調を維持しながら、選択されたカラーの領域をすべて別のカラーに置き換えます。クリップ内のオブジェクトのカラーを選択し、コントロールを調整して別のカラーに置き換えることで、オブジェクトのカラーを変更することができます。

#### 色の置き換え

1. エフェクトを適用します。
2. プロジェクトのアセットパネルで、エフェクトを選択して「適用エフェクト」ボタンをクリックします。次に、適用されたエフェクトパネルでエフェクト名の右にある設定ボタンをクリックします。
3. カラー置き換え設定ダイアログボックスで、左側のクリップサンプルエリアで置き換えるカラーをクリックして選択します（カーソルがスポットツールになります）。または、色見本をクリックし、カラーピッカーダイアログで置き換えるカラーをクリックして選択します。
4. 置き換えるカラーの色見本をクリックして、置き換え後のカラーを選択します。
5. 類似性スライダーをドラッグして、置き換えるカラーの範囲を調整します。

6. カラーのグレー階調を維持せずに置き換える場合は、「単色」プロパティを選択し、「OK」をクリックします。

7. 「完了」をクリックします。

## ガンマ補正

ガンマ補正エフェクトは、シャドウやハイライトを大きく変えずにクリップを明るくまたは暗くします。このエフェクトで変更されるのはミッドトーン（中間階調）の明度レベルであって、暗い領域と明るい領域は変更されません。ガンマの初期設定値は7です。1～28の範囲内でガンマ値を調整することができます。

## 色合い

色合いエフェクトは、クリップのカラー情報を変更します。各ピクセルのルミナンスの値が「ブラックをマップ」と「ホワイトをマップ」で指定した2色間の合成値となります。「ブラックをマップ」と「ホワイトをマップ」では、暗いピクセルと明るいピクセルに対してマップするカラーを指定します。中間のピクセルには、マップする2色の中間の合成値が割り当てられます。「色合いの量」にエフェクトの強さを指定します。

## キーイング

[トップへ戻る](#)

キーイングエフェクトを使用した透明化の作成については、スーパーインポーズと透明化を参照してください。

### アルファチャンネルキー

アルファチャンネルキー効果は、基本効果の初期設定のレンダリング順序を変更する必要がある場合に、不透明度エフェクトの代わりに使用します。複数の透明度レベルを作成するには、不透明度の値をパーセント単位で変更します。次のコントロールを使用して、クリップのアルファチャンネルの処理方法を指定することができます。

注意：このエフェクトは、1つのクリップインスタンスのアルファチャンネルを無視または反転します。すべてのクリップインスタンスのアルファチャンネルを調整したい場合は、「フッテージを変換」コマンドを使用する必要があります。

アルファを無視 クリップのアルファチャンネルを無視します。

アルファを反転 クリップの透明部分と不透明部分を反転します。

マスクのみ アルファチャンネルだけを表示します。



A



B



C



D

#### アルファチャンネルキー

A. アルファチャンネルのあるクリップ B. アルファを無視 C. アルファを反転 D. マスクのみ

### ブルースクリーンキーおよびグリーンスクリーンキー（Windowsのみ）

ブルースクリーンキー効果とグリーンスクリーンキー効果は、クリップ内で標準のブルースクリーンやグリーンスクリーンに近い値を持つすべてのクリップを透明にします。このエフェクトは、一般に青または緑の背景をほかのクリップに置き換えるために使用されます（テレビの天気予報番組で予報士の後ろのブルースクリーンを天気図に置き換える場合などに使用されています）。

ブルースクリーンキーまたはグリーンスクリーンキーを効果的に使用するには、明るい背景にフッテージを適用し、標準のブルースクリーンまたはグリーンスクリーンが均等に明るくなるようにする必要があります。背景の手前に配置する人物または物体のカラーと背景のカラーが同じでないことを確認してください（人物または物体の一部も透明にする場合はこの限りではありません）。フッテージの背景がこの条件に合わない単色の場合は、クロマキーまたはビデオマージエフェクトを使用してください。

適用されたエフェクトパネルで次の設定を調整できます。

しきい値 クリップ内の透明な領域を決定する青または緑のレベルを設定します。しきい値スライダーを左にドラッグすると、透明度が高くなります。しきい値スライダーを移動する際に黒い（透明な）領域を表示するには、「マスクのみ」オプションを使用します。

カットオフ 「しきい値」設定で指定した不透明な領域の不透明度を設定します。カットオフ値を右にドラッグすると、不透明度が高くなります。カットオフ値をドラッグする際に白い（不透明な）領域を表示するには、「マスクのみ」オプションを使用します。

スマージング 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアス（柔らかさ）の量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を維持しておきたい場合に便利です。スマージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

マスクのみ クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは部分的に透明な領域を表します。

### クロマキー（Windowsのみ）

クロマキー効果は、1つのカラーまたはカラーの範囲から透明化を作成します。このキーは、暗めの青など、単色のスクリーンを背景に撮影されたシーンに使用することができます。キーカラーを選択するには、色見本をクリックしてカラーピッカーで選択するか、スポットツールをクリックしてモニターパネルに表示されている目的のカラーを選択します。透明にするカラーの範囲は、許容レベルを調整して指定します。透明領域の境界をぼかすことで、透明領域と不透明領域の変化を緩やかにすることもできます。



A

B

C

D

### クロマキー

A. 元のクリップ B. 青を透明にした状態 C. 2番目のトラックのクリップ D. 最終的な合成クリップ

複数のカラーを透明にするには、クロマキーエフェクトをクリップに複数回適用します。

必要に応じて、次のクロマキー設定を調整します。

類似性 透明にする色の範囲を広げたり狭めたりします。値が大きいほど範囲は広くなります。

ブレンド キーアウトするクリップとその下位クリップとを合成します。値が大きいほどクリップの合成の度合いが大きくなります。

しきい値 キーアウトする色の範囲でのシャドウの量を制御します。値が大きいほどシャドウが多くなります。

カットオフ シャドウの明暗を調節します。右へドラッグするとシャドウが濃くなります。ただし、しきい値スライダーより右にはドラッグしないでください。しきい値を超えると、グレーおよび透明のピクセルが反転します。

スマージング 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアスの量を指定します。アンチエイリアスを適用するとピクセルが合成され、エッジがソフトで滑らかになります。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を維持しておきたい場合に便利です。スマージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

マスクのみ クリップのアルファチャンネルのみが表示されます。表示内容には、キー設定での変更が反映されます。「マスクのみ」を選択した場合、クリップの不透明な領域は白、透明な領域は黒、半透明な領域はグレーで表示されます。エッジをシャープにするには、グレーの部分がなくなるようにします。

### 異なるマットエフェクト

異なるマットエフェクトは、ソースクリップを別のクリップと比較し、ソース画像内で、位置と色の両方が他方の画像と一致するピクセルを消去することで透明部分を作成します。このエフェクトは、通常、動いているオブジェクトの静止した背景をキーアウトするために使用し、このオブジェクトは別の背景上に置きます。多くの場合、差異クリップは、(動くオブジェクトが登場する前の) 背景フッテージの 1 フレームとして使用します。このため、異なるマットエフェクトは、固定カメラで撮影されたシーンや移動しない背景のシーンで使用します。



A

B

C

D

### 異なるマットエフェクト

A. 元の画像 B. 背景画像 C. 2番目のトラックの画像 D. 最終的な合成画像

### ガベージマット (4 点、8 点、16 点)

これらのエフェクトを使用して、キーをより細かく設定するための 4、8、16 個の調整ポイントがあるガベージマットを適用できます。エフェクトを適用した後、「適用エフェクト」ボタンをクリックし、適用されたエフェクトパネルでエフェクト名をクリックして、モニターパネルでガベージマットハンドルを表示します。マットを調整するには、モニターパネルでハンドルをドラッグします。

### イメージマットキーエフェクト

イメージマットキーでは、マット画像のアルファチャンネルまたは輝度値に基づいて、どの領域を透明にするかのを決定します。クリップの色を変える場合を除き、イメージマットにはグレースケール画像を選択したほうが希望どおりの結果を得ることができます。イメージマットに色が含まれていると、キーを適用するクリップから同じレベルの色が除去されてしまいます。例えば、クリップの白い領域のうち、イメージマットの赤い領域に対応している箇所は青緑で表示されます (RGB 画像の白は赤 100 %、青 100 % および緑 100 % で構成されているため)。また、クリップでは赤が透明になるため、元の値のまま残るのは青と緑の領域のみです。適用されたエフェクトパネルで「設定」ボタンをクリックしてマットを選択します。



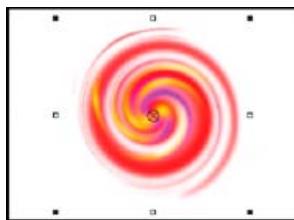
マットとして使用する静止画（左）で、スーパーインポーズするクリップ（中央）の透明領域を定義し、背景クリップ（右）を表示

アルファマット イメージマットのアルファチャンネル値を使用して合成が行われます。

ルミナンスマット イメージマットのルミナンス値を使用して合成が行われます。

## ルミナスキー効果

ルミナスキー効果は、指定されたルミナスまたは輝度を持つすべての部分をレイヤーからキーアウトします。このエフェクトは、マットの作成元のオブジェクトの輝度が、その背景と大きく違う場合に使用します。例えば、白い背景上の音符のマットを作成するには、明るい値をキーアウトします。すると、暗い色の音符だけが不透明になります。



白い背景のあるオリジナル（上と左）、ルミナスキー効クトで白い背景を除いて下のレイヤーの上に合成した例（右）

しきい値 透明にする暗い領域の値の範囲を指定します。値が大きいほど透明になる範囲が広くなります。

カットオフ しきい値スライダーで指定された非透明部分の不透明度を設定します。値が大きいほど透明度が増加します。

しきい値を低く、カットオフ値を高く設定すると、ルミナスキー効クトを使用して明るい領域をキーアウトすることもできます。

## 赤以外キー

赤以外キーは、緑または青の背景を基に透明部分を作成します。赤以外キーでは、ブルースクリーンキーおよびグリーンスクリーンキーと同様の効果が得られますが、2つのクリップを合成することができます。また、不透明オブジェクトの境界線付近のフリンジを低減させることもできます。赤以外キーは、合成を行いながら緑のスクリーンをキーアウトする場合や、ブルースクリーンキーまたはグリーンスクリーンキーを使用しても希望どおりの結果が得られなかった場合に使用します。

適用されたエフェクトパネルで、次の赤以外キー設定を調整します。

しきい値 クリップ内の透明な領域を決定する青または緑のレベルを設定します。しきい値スライダーを左にドラッグすると、透明度が高くなります。しきい値スライダーを移動する際に黒い（透明な）領域を表示するには、「マスクのみ」オプションを使用します。

カットオフ 「しきい値」に指定した不透明な領域の不透明度を設定します。値が大きいほど透明度が高くなります。不透明な領域が希望のレベルになるまで右へドラッグします。

フリンジの除去 残存する緑または青のスクリーン色をクリップの不透明領域の境界線から除去します。「なし」を選択すると、フリンジの除去が無効になります。「緑」を選択すると緑のスクリーンのフレームから、「青」を選択すると青のスクリーンのフレームから、それぞれ残存エッジが除去されます。

スムージング 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアスの量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を維持しておきたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

マスクのみ クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは部分的に透明な領域を表します。

赤以外のキーをブルースクリーンキー、グリーンスクリーンキーまたはビデオマージエフェクトと組み合わせると、キーイングの困難な領域でもスムージングできます。

## マット削除エフェクト

キーイングビンのマット削除エフェクトは、色が合成されたクリップからカラーフリンジ（干渉縞）を取り除きます。このエフェクトは、アルファチャンネルを、別のファイルの塗りテクスチャと合成する場合に便利です。アルファチャンネルが合成されたフットageを読み込む場合は、画像からハローを除去しなければならない場合があります。ハローは、画像の色と背景（マット）の色との間のコントラストが大きい場合に発生します。マットの色を削除または変更することで、ハローを取り除くことができます。

マットの種類メニューからマットの色を選択します。

## RGB 差キー効クト（Windows のみ）

RGB 差キー効クトはクロマキー効クトをシンプルにしたキーです。ターゲットカラーの範囲は選択できますが、画像を合成したり透明度をグレーで調整したりすることはできません。RGB 差キー効クトは、照明が強くて陰がないシーン、または微調整の必要がないラフカットに使用します。

カラー マスクによって透明にする、ビデオ内の色を指定します。

類似性 透明にするターゲットカラーの範囲を広げたり狭めたりします。値が大きいほど範囲は広くなります。

スムージング 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアス（柔らかさ）の量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を保ちたい場合に便利です。スムージン

グの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

マスクのみクリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは部分的に透明な領域を表します。ドロップシャドウ オリジナルクリップの不透明領域から 4 ピクセル右および 4 ピクセル下の位置に、50 % グレー、50 % 不透明の陰が追加されます。このオプションは、タイトルなどのシンプルなグラフィックスに最適です。

## トラックマットキー

トラックマットキーは、ファイルをスーパーインポーズするクリップに透明な領域を作成するマットとして使用して、あるクリップ（スーパーインポーズするクリップ）の下に別のクリップ（背景クリップ）が透けて見えるようにします。このエフェクトでは、2つのクリップと1つのマットをそれぞれ専用のトラックに配置する必要があります。マット内の白の領域は、スーパーインポーズするクリップでは不透明になり、下にあるクリップが透けて見えないようにになります。マット内の黒の領域は透明になり、グレーの領域は部分的に透明になります。

マットは、次のような様々な方法で作成することができます。

- タイトルビューを使用してテキストまたは図形を作成し（ルミナンス情報を用いてキーイングするつもりであれば、グレースケール画像だけを使用してください）、タイトル用のファイルとして保存してから、そのファイルをマットとして読み込みます。
- ビデオマージエフェクト、クロマキー、ブルースクリーンキー、グリーンスクリーンキーまたは赤以外キーなどのキーイングエフェクトを使用して、クリップからマットを作成し、エフェクトの「マスクのみ」オプションをオンにします。
- Adobe Photoshop Elements、Adobe Illustrator または Adobe Photoshop を使用してグレースケール画像を作成し、Premiere Elements に読み込みます。

トラックマットキーには、次のコントロールがあります。

マット マットとして使用可能なクリップを含んでいるビデオトラックが表示されます。いずれかのトラックを選択します。

コンポジット用マット このポップアップメニューから「アルファマット」を選択すると、トラックマットのアルファチャンネルの値を使用してマットの透明度が設定されます。「ルミナンスマット」を選択すると、マットのルミナンスまたは輝度を使用して透明度が設定されます。

反転 背景クリップと前景クリップの順序を反転します。

---

## NewBlue アート

[トップへ戻る](#)

### エアブラシ

エアブラシエフェクトは、シャープなエッジを維持しながら色を滑らかにつなげることで、エアブラシのような効果を作り出します。

スプレー エアブラシのノズルの大きさを設定できます。「スプレー」の値を大きくすると、より広い範囲でカラーがブレンドされます。小さくすると、個々のカラーの細部が明瞭になります。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)

### カラー化

カラー化エフェクトは、画像を白黒に変換してから、特定の範囲を指定した1色または2色で強調します。強調されるのは、指定した1色または2色を含む範囲です。このエフェクトでは、画像に使用される2色のカラーを指定し、カラーが適用される度合いを調整することができます。

1色だけ使用する場合は、片方のカラーの強度値を0にドラッグします。

カラー A、カラー B 画像内で強調する2色のカラーを指定します。スポットツールを使用して特定の位置のカラーを画像から直接選択するか、色見本をクリックしてカラーピッカーからカラーを選択します。輝度や陰りは結果に影響しませんが、色相は重要です。例えば、濃い緑を選択しても、明るい緑を選択しても、得られる結果は同じです。カラーを調整するには、色見本をクリックし、カラーピッckerでカラーを調整します。

強さ A、強さ B 関連付けられているカラーによる影響の度合いを調整します。そのカラーの影響の度合いが強いほど、色相的に近いカラーが使用されます。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)

### 線描

線描エフェクトは、画像を単色の背景上のドットと線に変換します。

紙 背景色を設定します。スポットツールを使用して画像からカラーを直接選択するか、色見本をクリックしてカラーピッckerからカラーを選択します。

インク 線の描画に使用するペンのカラーを設定します。カラーの選択には、スポットツールまたは色見本を使用します。

密度 線を作り出す密度を設定します。線をほとんどまたはまったく描画しない場合は、スライダーを左にドラッグします。右にスライドさせるほど、テクスチャを埋める線の密度が高くなります。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)

### メタリック

メタリックエフェクトは、打ち出しのように見せるための効果です。金属のカラー、動作および元の画像に対する混合の度合いを調整できます。

カラー 金属のカラーを指定します。スポットツールを使用して画像からカラーを直接選択するか、色見本をクリックしてカラーピッckerからカラーを選択します。

金属 画像に金属を混ぜ合わせる度合いを指定します。「元の画像」コントロールと組み合わせて使用し、金属と元の画像の最適なブレンドを作り

出します。

元の画像 元の画像をどれくらい金属にブレンドするかを指定します。金属を元の画像のカラーと混ぜ合わせると、人目を引く効果が得られます。輝度を上げるには、「金属」と「元の画像」をどちらも調整します。

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)

## パステルスケッチ

パステルスケッチエフェクトは、色をぼかし、エッジ周囲にはっきりとした線を描くことで、パステルで描いたような効果を生み出します。

密度 線を描画する密度を調整します。線の数は、左にドラッグすると減り、右にドラッグすると増えます。

ブレンド 元の画像とスケッチ画像との混合の度合いを指定します。元の画像をよりはっきりと見せたい場合は、右にドラッグします。左にドラッグすると、スケッチ画の特徴がより強く現れます。

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)

[トップへ戻る](#)

## NewBlue フィルムルック

### オールドフィルム

オールドフィルムエフェクトを使用すると、ビデオを古びた映画のように仕上げることができます。このエフェクトでは、揺れ、かき傷、粗さが加えられますが、これらの値は思いどおりの結果が得られるように調整することができます。

傷 磨耗やかき傷など、フィルムへのダメージ量を設定します。

カラー - セピア - モノクロ フィルムをカラーからセピア、さらには白黒へとシフトします。

揺れ シーンでのカメラの揺れの量を調整します。

磨耗のパターン フィルムの磨耗状態の種類を設定します。「傷」と組み合わせて使用します。

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)

[トップへ戻る](#)

## NewBlue モーションエフェクト

### アクティブカメラ

アクティブカメラエフェクトは、撮影時の手ぶれや、工事用ドリルのような激しい上下の動きから、列車のような穏やかな揺れまで、あらゆるカメラの動きをシミュレートします。

水平 水平（左右）軸方向の動きの範囲を設定します。

垂直 垂直（上下）軸方向の動きの範囲を設定します。

クロップ 画像を拡大して、カメラの動きによって画像の端が露出しないようにします。「水平」および「垂直」の設定に応じて、露出した画像のエッジがすべて隠れるように、このコントロールを調整します。

割合 ある位置から別の位置へカメラが動く速度を設定します。

揺れ ある位置から別の位置へカメラが動くときのランダムな振動率と強さを設定します。

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)

### 地震

地震エフェクトは、画像の移動、回転、ぼかしによってカメラが揺れている効果を作り出して、地震のような無秩序な動きを再現します。

揺れの強さ 動きの範囲を指定します。動きを少なくするには、左へドラッグします。右端まで移動すると、動く範囲が最も大きくなります。

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)

### シアーエナジー

シアーエナジーエフェクトは、2つの軸方向にずらすブラーで画像を歪めます。例えば、本が右に傾いた状態で本棚に並んでいるとします。左に押すと、本は今度は左に傾きます。最初の画像に対するずれ（角度）を指定すると、画像に対してその方向にブラーがかかります。

横シアー 水平方向のずれを設定します。水平方向のずれを設定した画像では、ずれの中心点から離れるほど左右方向のブラーが大きくなります。

縦シアー 垂直方向のずれを設定します。垂直方向のずれを設定した画像では、ずれの中心点から離れるほど上下方向のブラーが大きくなります。

角度 ずれによるブラーの角度を度単位で指定します。

中心 ずれによるブラーの中心点を指定します。

ブレンド 元の画像に対してブラーを混ぜ合わせる度合いを設定します。左端までドラッグすると、ブラーは消えます。右にドラッグするほど、ブラーが強くなり、右端までドラッグすると、元の画像はブラー画像に完全に置き換わります。

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)

### ブラー（ズーム）

ブラー（ズーム）エフェクトは、モーションブラーを加えることで、撮影時のカメラズームをシミュレートします。モーションブラーは調整可能で、劇的な効果を上げるのに役立ちます。

ズーム ズームの強さを設定します。右にドラッグするほど拡大率が大きくなります。強くするほど、元の画像から始まって拡大画像が表示されるまでのブラーが大きくなります。

ブレンド ブラーのない画像に対してブラーを混ぜ合わせる度合いを設定します。左端にドラッグすると、ブラーは消えます。右にドラッグするほど、ブラーが強くなり、右端までドラッグすると、元の画像はブラー画像に完全に置き換わります。

中心 ズームの中心を設定します。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)

[トップへ戻る](#)

## NewBlue カートゥーンプラス

NewBlue カートゥーンプラスエフェクトは、エフェクトリストに追加された最新のエフェクトで、Adobe Premiere Elements Editor のムービークリップに適用できます。カートゥーンエフェクトは、ムービークリップにアニメ調の効果を提供します。このエフェクトを使用して、動きのあるムービークリップからアニメ調のムービーを作成できます。

さまざまなパラメーターを使用してエフェクトをカスタマイズできます。

密度 描画する線の数を制御します。最小値では、最も単純で明確な線のみが表示されます。

クリーンアップ 線の間の汚れやノイズを取り除きます。

幅 線の幅を設定します。値を大きくすると、線の全体幅が太くなります。

ミックス 画像に混ぜ合わせる黒い線の適用度を指定します。値を大きくすると、ベタ塗りの黒い線になります。

レイヤー 画像に色を付けるペイントレイヤーの数を指定します。小さい値を設定すると、はっきりとした色の明瞭なレイヤーになります。値を大きくすると、ペイントが混ぜ合わされてパレットが変化します。

滑らか レイヤーのエッジの滑らかさを制御します。小さい値にすると、粗くはっきりとしたレイヤーエッジになります。大きい値にすると、画像の線の両側にぶれるようなレイヤーエッジになります。

シャープ レイヤーのエッジのシャープさが強調されます。大きい値にすると、力強く冷たい印象のエフェクトを得られます。

陰影 画像内のオブジェクトのエッジの周囲に強い陰影を追加して、躍動感を高めます。

カラーシフト 値を変更すると、カラーが原色のスペクトルに含まれる別のカラーに変更されます。

カラー 彩度を設定します。値を小さくすると、モノクロ画像になります。値を大きくすると、鮮やかな色になります。

明るさ 画像全体の明るさを設定します。

コントラスト 画像の暗い部分と明るい部分のコントラストを強くします。

ブレンド 元の画像とカートゥーン画像を混ぜ合わせます。値を小さくすると、元の画像に近くなります。値を大きくすると、カートゥーンエフェクトが強くなります。

[トップへ戻る](#)

## 遠近

### 基本 3D

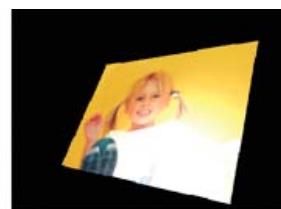
基本 3D エフェクトは、仮想 3 次元空間上にクリップを配置します。クリップを横軸や縦軸を軸に回転させたり、手前や遠くに移動させることができます。鏡面ハイライトを作成して、画像の表面に光が反射しているような効果を出すこともできます。鏡面ハイライトの光源は、常に視聴者の左上後方にあります。光は上から入ってくるので、反射を確認するには、クリップを後ろに傾ける必要があります。鏡面ハイライトを使用すると、3 次元をよりリアルに表現することができます。



A



B



C

#### 基本 3D エフェクト

A. スウィベル B. スウィベルとティルト C. スウィベル、ティルト、画像までの距離

スウィベル 水平方向の回転（縦軸を軸とする回転）を設定します。回転角度が 90°を超えると、クリップの裏側（正面クリップの鏡像）が見えるようになります。

ティルト 垂直方向の回転（横軸を軸とする回転）を設定します。

画像までの距離 視聴者からクリップまでの距離を指定します。値が大きいほど、クリップは遠ざかります。

鏡面ハイライト 回転レイヤーの表面に反射光を付加して、頭上からライトが照らしているような効果を与えます。「ワイヤーフレーム表示を描く」を選択すると、鏡面ハイライトがレイヤー上で見えない（ハイライトの中心がクリップと交差していない）場合は赤いプラス記号 (+) で、ハイライトが見える場合は緑色のプラス記号 (+) で示されます。鏡面ハイライトの効果をモニターパネルに表示するには、プレビューをレンダリングする必要があります。

プレビュー クリップを 3 次元ワイヤーフレームで表示します。3 次元空間でのクリップの操作は時間がかかる場合がありますが、ワイヤーフレームのレンダリングには時間がかかるないので、コントロールを操作してすぐに回転を確認することができます。ワイヤーフレームでの操作が完了

したら、「プレビュー」コントロールの選択を解除すると、最終結果を確認することができます。

### ベベルアルファ

ベベルアルファエフェクトは、クリップのアルファ境界の面取りをして光を当てたような効果を出し、2次元の要素を3次元のように見せます。クリップにアルファチャンネルがないか、アルファチャンネルが完全に不透明な場合、ベベルアルファエフェクトはクリップの境界に適用されます。このエフェクトで作成される境界は、ベベルエッジエフェクトで作成される境界よりも滑らかになります。このエフェクトは、アルファチャンネルを含むテキストに対して有効です。

### ベベルエッジ

ベベルエッジエフェクトは、クリップの境界を削って光を当てたような効果を出し、境界を3次元に見せます。境界の位置は、ソースクリップのアルファチャンネルによって決まります。ベベルアルファとは異なり、このエフェクトで作成される境界は常に四角形です。したがって、四角形以外のアルファチャンネルがあるクリップでは、正しく機能しません。境界はすべて同じ厚みになります。

### ドロップシャドウ

ドロップシャドウエフェクトは、クリップの背面に影を落とします。シャドウの形は、クリップのアルファチャンネルに応じて変わります。ほかのエフェクトとは異なり、ドロップシャドウエフェクトでは、クリップの境界（クリップのソースの大きさ）の外に影を作成することができます。

ドロップシャドウエフェクトではアルファチャンネルが使用されるので、アルファチャンネルをサポートする描画プログラムや3次元のレンダリングプログラムで作成した32bitの画像ファイルに適しています。

注意：ドロップシャドウエフェクトは、エフェクトのレンダリング順序の最後にもってくると最も効果的な結果を得られます。このため、このエフェクトは、ほかのすべてのエフェクトの後に適用してください。アニメーションクリップにシャドウを作成する場合、モーションエフェクトまたは基本3Dエフェクトを適用してアニメートしてから、ドロップシャドウエフェクトを適用すると、影がよりリアルになります。

## ピクセル化

[トップへ戻る](#)

### 多面体（Windowsのみ）

多面体エフェクトは、近いカラー値を持つピクセルをセルに集めて、絵画的な効果を出します。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。

## 描画

[トップへ戻る](#)

### 稻妻

稻妻エフェクトは、クリップ内の指定された2点間に稻妻や電光のような効果を与えます。稻妻エフェクトは、キーフレームがなくてもクリップのデュレーション中に自動的にアニメートされます。

開始点、終了点 稲妻の開始点と終了点を指定します。

線分数 メインの稻妻を構成する線分数を指定します。値が大きいほど電光の描写が細くなります、電光の動きの滑らかさが低下します。

振幅 稲妻の波動の大きさを、レイヤーの幅に対する割合としてパーセント単位で指定します。

再分割数、振幅の細かさ 稲妻とその枝の細かさを指定します。「再分割数」の一般的な値は2～3です。「振幅の細かさ」の一般的な値は0.3です。どちらのコントロールも、これよりも大きい値は静止画には適していますが、アニメーションが不明瞭になります。

枝分かれ度 電光を構成する各線分の先端での枝分かれの程度を指定します。値に0を指定した場合は枝分かれしません。値に1.0を指定すると、すべての線分が枝分かれします。

枝分かれの繰り返し 各枝からの枝分かれ数を指定します。値が大きいと、稻妻がツリー状になります。

枝分かれ角度 枝とメインの稻妻との角度を指定します。

枝の長さ 枝の長さを、稻妻の線分の平均長さの割合として指定します。

枝数 各枝の構成線分の最大値を指定します。枝を長くするには、「枝の長さ」と「枝数」の両方の値を大きくします。

枝の幅 各枝の平均幅を、メインの稻妻の幅に対する割合として指定します。

稻妻エフェクトでは、次のコントロールの調整が可能です。

速度 稲妻の波動の速度を指定します。

安定度 稲妻の開始点と終了点を結ぶ直線と波動の振幅の距離を指定します。値が小さいと稻妻の波動振幅が小さくなり、値が大きいと稻妻の波動振幅が大きくなります。「安定度」と「引く力」を使用して、稻妻が「引く方向」で指定した方向に引っ張られた後に元の位置に戻る動きを調整することができます。「安定度」の値が小さすぎると、稻妻が弧状にならずに元の位置に戻り、値が大きすぎると、稻妻が跳ねるように動きます。

終了点の固定 稲妻の終了点を固定するかどうかを指定します。このコントロールを選択しなかった場合、稻妻の終端が終了点の近辺で揺れ動きます。

幅、幅の変化 メインの稻妻の幅と、各線分の幅の変化を指定します。各線分の幅はランダムに変化します。値0を指定すると、幅は変化しません。値1を指定すると、幅の変化が最大になります。

内側の光る幅 内側の光る幅を指定します。内側の光る幅は、稻妻の合計幅に対して相対的に指定します。

外側のカラー、内側のカラー 稲妻の外側と内側に使用するカラーを指定します。稻妻エフェクトでは、これらのカラーがコンポジション内に既存のカラーの上に追加されるので、通常は原色が適しています。明るいカラーは通常はさらに明るくなるので、その下のカラーの明度によっては白くなる場合があります。

引く力、引く方向 稲妻を引っ張る力の強さと方向を指定します。「引く力」コントロールと「安定度」コントロールを使用して、稻妻が引く方向で指定した方向に引っ張られた後に元の位置に戻る動きを調整することができます。

ランダムシード 指定した稻妻の動きを不規則にする開始点を指定します。稻妻の不規則な動きは、別のクリップまたはレイヤーと干渉する可能性があります。「ランダムシード」に別の値を入力すると、不規則な動きが別の点から開始され、稻妻の動きが変わります。

描画モード 稲妻をレイヤーに追加する方法を指定します。Adobe Premiere Elements では、レイヤーの相互作用を変更するレイヤー描画モードがサポートされています。日常の作業では、一部の共通モードがよく使用されます。例えば、画像が暗すぎる場合、レイヤーパレット内の写真レイヤーを複製して、簡単に明るくすることができます。その後で、複製レイヤーモードを「スクリーン」に変更します。描画モードについて詳しくは、[描画モードの説明](#)を参照してください。不透明度フィルターを使用して、ビデオの複数のレイヤーに対して描画モードを選択します。Premiere Elements 11 では 27 の描画モードがサポートされています。リストから描画モードを選択して、画像に適用します。スライダーを使用して、画像のエフェクトを増減します。

シミュレーション フレームごとに稻妻を生成することを指定します。「各フレームで再実行」オプションを選択すると、各フレームで稻妻が再生成されます。クリップを再生するたびに同じフレームで同じ稻妻を生成するには、このコントロールの選択を解除します。このコントロールを選択すると、レンダリング時間が長くなる可能性があります。

## カラーカーブ

カラーカーブエフェクトは、カラーのグラデーションを作成して、クリップの元の内容と合成します。線形または放射状のグラデーションを作成して、時間に応じてグラデーションの位置やカラーを変化させることができます。「カーブの開始」と「カーブの終了」の各プロパティを使用して、開始位置と終了位置を指定します。「カーブ拡散」コントロールを使用すると、グラデーションのカラーを分散して、縞模様状になることを防止することができます。

注意： 従来は、グラデーションは放送中に展開することが困難でした。滑らかなグラデーションを再現するために十分な解像度が放送のクロミナス信号にはないので、縞模様が発生していました。「カーブ拡散」コントロールを使用すると、グラデーションの各カラーが分散され、目に見える縞模様の発生を防止することができます。

## ビデオスタビライザー

[トップへ戻る](#)

### スタビライザー

スタビライザーエフェクトは、ビデオ画像を分析して映像内の被写体を追跡し、カメラの不要なぶれを除去します。映像全体が突然ぶれた場合、エフェクトはぶれを打ち消す方向にシフトして、カメラのぶれを抑えます（スマージング）。スマージングの量は指定できます。エフェクトにより画像がシフトされると、ビデオの片側が空いた状態になります。「背景 - オリジナルを使用」、「ズーム」またはその両方を使用して、空いた部分を埋める方法を指定します。

スマージング どれくらいスタビライズするのかを指定します。一番小さくすると、非常に小さい揺れと振動だけが除去されます。一番大きくすると、長時間にわたってカメラの動きが安定した状態に保たれます。意図したカメラの動き（風景のパンなど）がある場合、スマージングの値を大きくすると、その動きが除去されることがあります。このため、スマージングは、各シーンに応じて適切に設定する必要があります。

背景 - オリジナルを使用 元のビデオ画像で空いた部分を埋めます。このオプションは、小さな動きに適しています。

ズーム 画像を拡大して、空いた部分を埋めます。スタビライズする量が多いほど（元の画像の揺れが大きいほど）、ズームインして補正する必要があります。

補正 - ズーム制限 拡大した（ズームした）画像の縁を超えてスタビライズされなくなります。このオプションを選択すると、動きの完全な補正が行われず、縁に達したときにスタビライズが無効になります。このオプションは、縁が表示されないようにする場合に選択します。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)

## スタイルライズ

[トップへ戻る](#)

### アルファグロー

アルファグローエフェクトは、マスクされているアルファチャンネルの境界の周りにカラーを付加します。境界から離れるにつれて 1 つのカラーをフェードアウトさせたり、別のカラーに変化させることができます。

グロー カラーを付加する範囲を設定します。設定する範囲はアルファチャンネルの境界からの範囲です。値が大きいほど範囲が広くなり、再生時や書き出し時の処理が遅くなる場合があります。

明るさ グローの初期の不透明度を設定します。

開始色 グローのカラーを指定します。別のカラーを選択するには、カラーピッカーでカラーを選択します。

終了色 グローの開始からグラデーションをかけることができます。

フェードアウト カラーをフェードアウトするかどうかを指定します。

## カラーエンボス

カラーエンボスエフェクトは、クリップの元のカラーを変えずにクリップ内のオブジェクトの境界をよりシャープに強調します。

方向 ハイライトの光源が照らす方向を度数で指定します。45°に設定すると、右上に影がかかります。

レリーフ エンボスの高さをピクセル単位で指定します。「レリーフ」の設定によって、ハイライトされる境界の最大幅が決まります。

コントラスト クリップ内のオブジェクトの境界のシャープさを指定します。設定が低いと、明確な境界だけに効果が現れます。設定を高くすると、ハイライトが強くなります。

元の画像とブレンド 元のソースクリップの指定した割合（パーセント）を最終結果に追加します。

## エンボス

エンボスエフェクトは、クリップ内のオブジェクトの境界のカラーを抑えて、境界をよりシャープに強調します。また、境界に指定した角度からハイライトを当てます。

方向 ハイライトの光源が照らす方向を度数で指定します。45°に設定すると、右上に影がかかります。

レリーフ エンボスの高さをピクセル単位で指定します。「レリーフ」の設定によって、ハイライトされる境界の最大幅が決まります。

コントラスト クリップ内のオブジェクトの境界のシャープさを指定します。設定が低いと、明確な境界だけに効果が現れます。設定を高くすると、ハイライトが強くなります。

元の画像とブレンド 元のソースクリップの指定した割合（パーセント）を最終結果に追加します。

## 輪郭検出

輪郭検出エフェクトは、クリップ内で変化が大きい領域を識別して、輪郭を強調します。輪郭は、白い背景に暗い色の線か、黒い背景に色付きの線で表示することができます。輪郭検出エフェクトを適用すると、クリップはスケッチや写真のネガのようになります。

反転 輪郭検出後にクリップを反転します。「反転」を選択しなかった場合、輪郭は白い背景に暗い色の線で表示されます。「反転」を選択した場合、輪郭は黒い背景に明るい色の線で表示されます。

元の画像とブレンド 元のソースクリップの指定した割合（パーセント）を最終結果に追加します。

## モザイク

モザイクエフェクトは、レイヤーを複数の単色の四角形に分割します。このエフェクトは、ピクセル化されたクリップを作成する場合に便利です。

水平ブロック、垂直ブロック 各方向のモザイクへの分割数を指定します。

シャープカラー モザイクの各四角形を、元のクリップでの対応する領域の中心にあるピクセルのカラーにします。このコントロールを選択しなかった場合、モザイクの四角形は元のクリップでの対応する領域の平均のカラーになります。

## ノイズ

ノイズエフェクトは、クリップ全体のピクセル値を不規則に変化させます。

ノイズ量 ノイズの量を指定します。この値によって、ピクセルの不規則な変化による変形の程度が決まります。値の範囲は 0 %（エフェクトなし）～100 %（クリップを認識できない程度）です。

ノイズの種類「カラーノイズを使用」を選択すると、クリップのピクセルの赤、緑、青の値が個別に変更されます。このコントロールを選択しなかった場合は、同じ値がすべてのチャンネルに加算されます。

クリッピング ノイズを発生させるときにピクセルのカラー値を循環させるかどうかを指定します。クリップ結果値を指定した場合、ピクセルのカラー値が最大値に達するとその値が維持されます。クリップ結果値を指定しなかった場合は、カラー値が低い値に戻り、値が循環します。「クリップ結果値」を選択した場合は、100 % のノイズでもクリップを認識することができます。クリップを完全に認識できないほど変化させるには、「クリップ結果値」の選択を解除したうえで、「カラーノイズを使用」を選択します。

## 複製

複製エフェクトは、画面をタイルに分割し、各タイルにクリップ全体を表示します。タイル数はスライダーをドラッグして設定します。指定したタイル数で画面の縦横が分割されます。

## ソラリゼーション

ソラリゼーションエフェクトは、陰と陽のクリップを合成して、クリップにハロー（光輪）を作成します。このエフェクトは、写真を現像中に瞬間に露光させたような効果を画像に付加します。

## ストロボ

ストロボエフェクトは、一定またはランダムな間隔で、クリップに対して数値演算を実行します。例えば、5 秒ごとに 0.1 秒だけクリップを完全に白くしたり、クリップのカラーをランダムな間隔で反転することができます。

ストロボカラー ストロボのカラーを指定します。白いボックスをクリックしてカラーピッカーからカラーを選択するか、スポットツールを使用してクリップからカラーを選択します。

元の画像とブレンド エフェクトの強さを指定します。エフェクトの強さは値 0 で最大になり、値を大きくすると小さくなります。

ストロボデュレーション（秒） ストロボエフェクトの継続時間を秒単位で指定します。

ストロボ間隔（秒） 後続のストロボが開始する間隔を秒単位で指定します。例えば、ストロボ継続時間を 0.1 秒に設定し、ストロボ間隔を 1.0 秒に設定した場合は、クリップにエフェクトが 0.1 秒間適用されてから、0.9 秒間はエフェクトがない状態が続けます。ストロボ間隔の値をストロボ継続時間よりも小さくした場合、ストロボエフェクトは継続的に適用されます。

ランダムストロボの確率 クリップの特定のフレームにストロボエフェクトを適用する確率を指定し、エフェクトが不規則に適用されているかのような効果を出します。

ストロボ エフェクトの適用方法を指定します。「カラーにのみ適用可能」を選択すると、すべてのカラーチャンネルに対してストロボ処理が実行されます。「レイヤーを透明にする」を選択すると、ストロボエフェクトの発生時にクリップが透明になります。

ストロボ演算子 ストロボメニューで「カラーのみに適用可能」を選択した場合に使用する数値演算子を指定します。初期設定は「コピー」です。

ランダムシード 稲妻エフェクトが不規則な動きになります。

### テクスチャ

テクスチャエフェクトは、クリップに模様やテクスチャを付加することができます。例えば、木のクリップにレンガのテクスチャを与え、その深さや光源を調整して、レンガのような凹凸をもつ質感にすることができます。

テクスチャレイヤー ポップアップメニューのビデオトラックの一覧から使用するテクスチャのソースを選択します。テクスチャとして使用されている実際のクリップを表示せずにテクスチャを表示するには、テクスチャクリップの不透明度をゼロに設定します。テクスチャを無効にするには、「なし」を選択します。

ライトの照射方向 光源の照射方向を変更します。照射方向を変更すると、影がかかる方向とその深さが変わります。

テクスチャコントラスト テクスチャをどの程度はっきりと表示させるかを指定します。低い値に設定すると、テクスチャがより見えにくくなります。

テクスチャ置き換え エフェクトの適用方法を指定します。「テクスチャを重ねる」を選択すると、テクスチャがクリップ上に繰り返し配置されます。「中央テクスチャ」を選択すると、テクスチャがクリップの中央に配置されます。「テクスチャを伸縮させフィットさせる」を選択すると、選択されたクリップの大きさまでテクスチャが引き伸ばされます。

## 時間

[トップへ戻る](#)

### エコー

時間フォルダーのエコー効果は、同じクリップ内のいくつか前のフレームを合成します。このエフェクトは、単純な視覚的なエコーから、筋やこすったような効果まで、様々な用途に使用することができます。このエフェクトは、クリップ内に動きがある場合にのみ効果があります。初期設定では、エコーエフェクトを適用すると、その前に適用されたエフェクトは無視されます。



A

B

C

#### エコー

A. 元のクリップ B. エコーの値が小さいクリップ C. エコーの値を増やしたクリップ

エコー時間 (秒) エコー間の時間を秒単位で指定します。負の値を指定すると、前のフレームからエコーが作成されます。正の値を指定すると、後のフレームからエコーが作成されます。

エコーの数 エコーエフェクトで合成するフレームの数を指定します。例えば、2を指定した場合、[現在の時間]、[現在の時間 + エコー時間]、[現在の時間 + 2 x エコー時間]から新しいクリップが作成されます。

開始強度 エコーシーケンスの開始フレームの強さ（明度）を指定します。例えば、1に設定した場合、最初のフレームは元のフレームと同じ強さで合成されます。0.5に設定した場合、最初のフレームは半分の強さで合成されます。

減衰 後続のエコーの強さの割合を指定します。例えば、0.5に設定した場合、最初のエコーは明度が開始強度の半分になります。2番目のエコーはその半分、つまり開始強度の0.25倍の明度になります。

エコー演算子 エコー間で行う演算を指定します。「追加」を選択すると、ピクセル値を加算してエコーが合成されます。開始強度が大きすぎる場合、このモードはオーバーロードしやすく、白い筋が生じる可能性があります。エコーを均等に合成するには、開始強度は1.0をエコーの数で割った値に、減衰は1.0に設定します。「最大」を選択すると、すべてのエコーの中で最大のピクセル値を使用してエコーが合成されます。「最小」を選択すると、すべてのエコーの中で最小のピクセル値を使用してエコーが合成されます。「スクリーン」を選択すると、光学的に重ね合わせることでエコーが合成されます。これは「追加」と似ていますが、「追加」の場合ほど簡単にオーバーロードしません。「後ろに合成」を選択すると、各エコーのアルファチャンネルを使用して、後ろから前に合成されます。「前に合成」を選択すると、各エコーのアルファチャンネルを使用して、前から後ろに合成されます。「ブレンド」を選択すると、エコー値が平均化されて合成されます。

### ポスタリゼーション時間

ポスタリゼーション時間エフェクトは、クリップのフレームレートを変更します。例えば、30fpsのクリップを24fpsにして映画のような効果を出したり、18fpsにして古いホームムービーのようにフレームが断続的に表示されるようにしたり、さらに遅くしてストロボ効果を得ることができます。

## トランスマスク

[トップへ戻る](#)

### カメラビュー (Windowsのみ)

カメラビューエフェクトは、異なる角度からカメラを通して被写体を見た効果を出すことで、クリップを変形します。カメラの位置を調整することで、画像の形を変形させることができます。

ティルト 横軸を中心にカメラを回していくように移動します。クリップは横軸を中心に回転していくように見えます。

スワイベル 縦軸を中心にカメラを回していくように移動します。クリップは縦軸を中心に回転していくように見えます。

ロール カメラを回転して、クリップが回転しているように見せます。

焦点距離 カメラレンズの焦点距離を変更します。距離を短くすると、視野は広くなります。距離を長くすると、視野は狭くなりますが、画像は接近します。

距離 カメラとクリップの中心との距離を設定します。

ズーム クリップの表示を拡大または縮小します。

塗りのカラー 背景色を指定します。

アルファチャンネルの塗り オフにすると、背景が透明になります（クリップがスーパーインポーズされている場合に便利です）。このオプションを表示するには、適用されたエフェクトパネルで、エフェクト名の右にある設定ボタンをクリックします。

### クリップ（Windowsのみ）

クリップエフェクトは、クリップの各境界からピクセルの列をトリミングし、その領域を指定された背景色に置き換えます。トリミングしたクリップを自動的に元の大きさに戻すには、クリップエフェクトではなく、クロップエフェクトを使用します。

クリップ（左）、クリップ（上）、クリップ（右）、クリップ（下） クリップの各境界を個別にトリミングします。

塗りのカラー トリミングした領域を置き換えるカラーを指定します。初期設定のカラーは黒です。

単位 スライダーで指定する単位として、ピクセルまたはフレームのパーセントを設定します。単位を設定するには、エフェクト名の右側にある設定ボタンをクリックします。

### クロップ

クロップエフェクトは、クリップの各境界からピクセルの列をトリミングします。ズームオプションを選択すると、トリミングされたクリップが自動的に元の大きさに戻ります。各スライダーコントロールを使用して、クリップの各境界を個別にトリミングします。クロップは、クリップの上下左右のパーセント値で指定できます。

### エッジのぼかし

エッジのぼかしエフェクトは、クリップの周囲に暗いぼやけたペベルを追加します。ぼかしの幅を調整するには、量スライダーを左右にドラッグします。

### 水平反転

水平反転エフェクトは、クリップ内の各フレームの左右を反転しますが、クリップの再生方向は変わりません。

### 水平方向固定（Windowsのみ）

水平方向固定エフェクトは、クリップの底辺を固定した状態で左または右に傾斜させます。テレビの水平同期を調整しているような効果が得られます。クリップの傾斜はスライダーをドラッグして設定します。

### ロール

ロールエフェクトは、フィルムロール上にクリップがあるかのように、クリップを左、右、上、下にロールします。

### 垂直反転

垂直反転エフェクトは、クリップの上下を反転します。このエフェクトにキーフレームは指定できません。

### 垂直方向固定（Windowsのみ）

垂直方向固定エフェクトは、テレビの垂直同期の調整のようにクリップを上にスクロールします。このエフェクトにキーフレームは指定できません。

## ビデオマージ

[トップへ戻る](#)

ビデオマージエフェクトは、選択したクリップの背景を自動的に識別して透明にします。これにより、その背後のトラックにあるビデオまたは画像クリップが透明な領域越しに見えるようになります。特定のカラーを透明にする場合は、「カラーを使用」オプションを選択し、クリップ中の特定のカラーを選択します。

最適な結果を得るには、ビデオの撮影時に次の点に注意してください。

- ビデオの被写体に対して、インパクトの強い無地の統一されたカラー（暗い色や飽和色が望ましい）で背景を作成します。
- 影の部分が出ないよう、背景が明るく、明るさが均一であることを確認します。
- 肌色および被写体の洋服や髪の毛と似た色の使用を避けます（そうしないと、肌、洋服、髪の毛も透明になります）。

## ビデオマークのオプション

カラーの使用 特定のカラーを透明に指定する場合にクリックします。

カラー カラーボックスをクリックして、カラーピッカーから別のカラーを選択するか、スポットツールをクリックして、クリップからカラーを選択します。このオプションを使用するには、先に「カラーを使用」を選択しておきます。

プリセット 「ソフト」、「標準」、または「詳細」を選択して、透明化による境界の柔らかさを指定します。

範囲 クリップ内の透明な領域を決定するカラーの範囲を指定します。スライダーを右にドラッグすると、カラーのレベルが増えて、近似色が透明になります。

---

## オーディオ

[トップへ戻る](#)

### バランス

バランスエフェクトでは、左チャンネルと右チャンネルの相対的なボリュームを調整することができます。正の値を指定すると右チャンネルの比率が増え、負の値を指定すると左チャンネルの比率が増えます。このエフェクトを使用すると、例えば一方のチャンネルのサウンドがもう一方のチャンネルのサウンドより大きい場合に、ボリュームの違いを補正することができます。

### バス

バスエフェクトでは、オーディオの低周波数（200 Hz 以下）を増加または減少させることができます。「ブースト」には、低周波数の増加量または低減量をデシベル単位で指定します。

### チャンネルボリューム

チャンネルボリュームエフェクトでは、ステレオクリップやトラックの各チャンネルのボリュームを個別に調整することができます。バランスエフェクトとは異なり、チャンネルエフェクトでは、一方のチャンネルのボリュームを上げても、もう一方のチャンネルのボリュームは自動的に下がりません。そのため、例えば、右のチャンネルの音声のボリュームを下げずに、左のチャンネルの音声のボリュームを上げたい場合などに使用します。各チャンネルのレベルは、デシベル単位で指定します。

### ディレイ

ディレイエフェクトは、オーディオクリップの音声にエコーを追加します。追加したエコーは、指定した時間が経過してから再生されます。

ディレイ エコーが再生されるまでの時間を指定します。最大値は 2 秒です。

フィードバック 小さくなっていく複数のエコーを作成するためのパラメーターで、エコーに追加するディレイ信号の割合をパーセント単位で指定します。

ミックス エコーの量を設定します。

### DeNoiser (Windows のみ)

DeNoiser エフェクトは、テープのノイズを自動的に検出して除去します。このエフェクトは、磁気テープなどへのアナログオーディオ録音のノイズを除去する場合に使用します。「カスタムセットアップ」ボタンの横にある三角形をクリックして、次のオプションを表示します。

Freeze ノイズフロアの予測を現在の値で停止します。このコントロールは、クリップ内で断続的に発生するノイズを検出する場合に使用します。

Reduction 除去するノイズの量を -20 ~ 0 dB の範囲で指定します。

Offset 自動的に検出されるノイズフロアと、ユーザーが定義する値の間のオフセット値を設定します。値は、-10 ~ +10 dB の範囲で指定します。オフセットを使用すると、自動のノイズ除去では不十分な場合に制御を強化することができます。

### Dynamics (Windows のみ)

Dynamics エフェクトは、不要なバックグラウンドノイズを除去し、ダイナミックレンジのバランスを取り、クリッピングや過増幅によるひずみを軽減します。カスタムセットアップのとなりの三角形をクリックして、次のコントロールを開きます。

AutoGate 入力信号が超える必要のあるレベルを dB 単位で指定します。このレベルより低い信号はミュートされます。このコントロールは、例えばナレーションのバックグラウンドノイズなど、不要なバックグラウンドノイズを除去する場合に使用します。

Compressor 圧縮が発生するレベルを dB 単位で、圧縮を適用する比率を 8:1 以内で設定します。また、アタック時間（コンプレッサーが反応するのにかかる時間）、リリース時間（信号がしきい値以下になったとき、ゲインが元のレベルに戻るのにかかる時間）も制御します。MakeUp コントロールは、圧縮によるゲインの損失を解消するため出力レベルを調整します。小さい音のボリュームを上げたり、大きい音のボリュームを下げたりするには、Compressor コントロールを使用します。

Expander 指定したしきい値に満たないすべての信号を、「Ratio」に設定した比率に縮小します。効果は AutoGate コントロールと変わりませんが、こちらのほうがより精密に設定することができます。

Limiter 信号の上限レベルを -12 ~ 0 dB の間で設定します。しきい値を超える信号は、しきい値レベルまで下げられます。

### ファイル (左から) 、ファイル (右から)

ファイル (左から) エフェクトは、オーディオクリップの左チャンネルの情報を複製し、右チャンネルにコピーします。クリップの右チャンネルの既存の情報は破棄されます。ファイル (右から) エフェクトは、オーディオクリップの右チャンネルの情報を複製し、左チャンネルにコピーします。クリップの左チャンネルの既存の情報は破棄されます。例えば、モノラルマイクをビデオカメラの一方のチャンネルにだけ接続して撮影したフットージショットのスピーカの音声を、両方のチャンネルに取り込む場合に使用します。

## ハイパス、ローパス

ハイパスエフェクトは、指定されたカットオフ周波数より低い周波数を除去します。低音域のノイズやこもり音を軽減するために使用します。

ローパスエフェクトは、指定されたカットオフ周波数より高い周波数を除去します。高音域のノイズや、歓声、口笛などを除去するために使用します。

## 反転

反転エフェクトは、すべてのチャンネルのフェーズを反転します。例えば、あるイベントで撮影した映像の音声を、別のビデオカメラで撮影した同じイベントの別の映像に移行する場合などに使用します。

## NewBlue オーディオポリッシュ

オーディオをクリーンにして向上させるオーディオポリッシュです。ノイズ低減、圧縮、ハイエンドの改善、残響音の追加などの機能があります。

ノイズ軽減 オーディオに適用するノイズ軽減の量を設定します。ノブを右に回すと、バックグラウンドノイズが小さくなります。

圧縮 低レベルの信号を上げることで、サウンドをフラットにして一貫性を高めます。圧縮を適用すると、音声が一定レベルで聞こえるようになりますので、会話の場合に特に有効です。ノブを右に回すと、圧縮率が高くなります。

明るさ 信号にハイエンドを少し追加します。ノブを右に回すと、サウンドが「明るく」なります。明るくすることで、こもった録音が聞きやすくなります。

環境光 ミックスに残響音を少し追加します。ノブを右に回すと、残響音の量が増えます。

## NewBlue 自動ミュー

自動ミューでは、信号が指定されたしきい値未満になったときにすべてのサウンドをカットするため、バックグラウンドノイズを軽減できます。

最小レベル 信号の最小許容レベルを設定します。自動ミューを使用すると、この最小レベルを超えるサウンドのみが再生されます。自動ミューでは、最小レベルを下回るサウンドを消去します。ノブを左いっぱいまで回すと、ほぼすべてのサウンドレベルが聞こえるようになります。右に回すと感度が上がり、最も大きい音のみが聞こえるようになります。

減衰 サウンドが最小しきい値未満になったときにサウンドを除去する速度をコントロールします。ほとんどのサウンドは自然に減衰します。減衰が最小レベル未満になった直後にしばらくカットすると、不自然に聞こえます。一方、減衰を遅くすると、より多くのバックグラウンドノイズが聞こえるようになります。減衰のノブを左に回すと、フェードアウトが速くなります。ノブを右に回すと、減衰が長くなります。

## NewBlue クリーナー

ミックスから不要な多くのサウンドを除去します。エフェクトにはノイズ低減回路とトーン除去機能があるため、ハムノイズなどの分離されたトーンを効率的に除去できます。

ノイズ軽減 オーディオに適用するノイズ軽減の量を設定します。ノブを右に回すと、バックグラウンドノイズが小さくなります。

ハム周波数 トーン除去のカット周波数を設定します。周波数がわかっている場合は（60-Hz の電気ハムノイズなど）、その周波数を選択します。周波数がわからない場合は、次の手順に従います。

1. ハムノイズカットスライダーを左いっぱいまで回して、トーンを強調します。
2. ハム周波数コントロールを回して、除去するトーンが最も大きくなる位置を探します。

周波数を特定できたら、ハムノイズカットコントロールを右に回して、トーン除去の深度を設定します。

ほとんどのトーンは単音ではないので、オーバートーン（倍音）があります。ハムノイズの倍音スライダーを右に回して、高レベルの倍音のトーン除去を追加します。フィルタリングを強くすると必要なサウンドまでカットされてしまうため、効果を確認しながら調整してください。

## NewBlue ハムノイズ除去

ハムノイズ除去では、サウンドトラックからハムノイズをスクラップできます。電源はハムノイズの最も一般的な原因です。また、マイクケーブルと電源コードが接近している場合や、電子調光ライトのハミング音もハムノイズの原因となります。電源によるハムノイズは常に一定の周波数なので容易に特定できます。北米の電源周波数は 60-Hz です。他の国では、電源によるハムノイズは 50-Hz になります。ハムノイズ除去には、ハムノイズの周波数に対応するノッチフィルターがあります。ただし、これだけでは除去できない場合があります。ハム信号にはディストーションが発生する場合があるため、さらに別のトーンが追加されます。ハムノイズ除去は、この追加トーンの周波数を計算して同時に除去します。

周波数 除去する周波数を設定します。通常は、60-Hz または 50-Hz の周波数になります。ただし、ノブを回すことで、40-Hz ~ 75-Hz の範囲で任意の周波数を選択できます。最も一般的な 50-Hz と 60-Hz の 2 つの周波数はプリセットとして設定されています。

強さ ハムノイズフィルターの適用量を指定します。ノブを左いっぱいまで回してから、ハムノイズが消えるまでノブを右に回します。周波数およびハムディストーションスライダーが正しく設定されていることを確認します。周波数およびハムディストーションスライダーが適切に設定されていないと、ハムノイズ除去で信号の誤った部分が除去されます。

ハムディストーション ハムノイズ除去機能に対して、ハムトーンのディストーションレベルに関する情報を提供します。ディストーションのあるハムノイズでは、より周波数の高いオーバートーンが発生するため、このトーンも除去する必要があります。ノブを右に回すと、これらのオーバートーン（「倍音」）がより多く除去されます。除去されるオーバートーンの数はディストーションのレベルによって異なります。

## NewBlue ノイズフェーダー

静かなサウンドのボリュームを徐々に下げて、バックグラウンドノイズを減らします。

しきい値 減衰の信号レベルを設定します。ノイズフェーダーは、しきい値より大きいサウンドは変更せず、しきい値より小さいサウンドをフェードダウンします。ノブを左に回すと、しきい値が低くなります。ノブを右いっぱいまで回すと、最大音量以外のすべてのサウンドがフェードされます。

フェード しきい値未満のサウンドをフェードアウトする方法を指定します。ノブを左に回すと、フェーディングが小さくなります。ノブを右いっぱいまで回すと、しきい値未満のすべてのサウンドが完全にミュートされます。中央付近が適切なレベルです。

### NewBlue ノイズリデューサー

バックグラウンドノイズを除去します。このエフェクトを使用すると、オーディオの最低条件を下回るビデオショットをクリーニングできます。

強さ ノイズ除去の強さを設定します。左いっぱいまで回すと、ノイズ除去を一切行いません。中央付近まで回すと、バックグラウンドノイズが大幅に減り、大きなサウンドはフォアグラウンドでよく聞こえる状態に保たれます。右いっぱいまで回すと、信号の大部分がフェードアウトされます。

### ノッチ

ノッチエフェクトは、指定された周波数を中心値として、それに近い周波数を除去します。センターコントロールに、除去する周波数の中心値を指定します。送電線のブーンという音を除去する場合は、オーディオの録音場所の送電系統周波数と一致する値を入力します。北アメリカと日本の関西以西は 60Hz、日本の関東以東を含むその他のほとんどの場所は 50 Hz です。

### PitchShifter (Windows のみ)

PitchShifter エフェクトは、入力信号の音程（ピッチ）を調整します。このエフェクトは、高い音声を低くしたり、低い音声を高くする場合に使用します。各プロパティを調整するには、カスタムセットアップビューでコントロールを使用するか、個別のパラメータービューで値を変更します。

**Pitch** 音程の変更を半音単位で指定します。調整可能な範囲は -12 ~ +12 半音です。

**Fine Tune** 半音単位の設定を微調整します。

**Formant Preserve** 選択すると、オーディオクリップのフォルマントが維持されます。例えば、高い音声の音程を高くするときに使用すると、人工的な音声にならないように調整することができます。

### Reverb (Windows のみ)

Reverb エフェクトは、「ライブ」ルームで録音したようなサウンドの反響を追加することで、雰囲気と暖かさをオーディオクリップに加えます。「カスタムセットアップ」ボタンの横にある三角形をクリックして、次のオプションを表示します。

**PreDelay** 原音から残響音が開始するまでの時間を指定します。この設定は、音が反射する壁までの距離と相関関係があります。

値の調整は、カスタムセットアップビューのグラフィックコントロールを使用するか、個別のパラメータービューで調整します。

**Absorption** 壁や床などによる吸音率をパーセント単位で指定します。

**Size** 部屋の広さをパーセント単位で指定します。

**Density** 残響音の終息時の密度を指定します。「Density」の設定可能範囲は、「Size」の値に応じて変わります。

**Lo Damp** 低周波数音の減衰量をデシベル単位で指定します。低周波数音を減衰させると、こもった低音を防止することができます。

**Hi Damp** 高周波数音の減衰量をデシベル単位で指定します。設定を低くすると、金属的な高音を防ぎ、残響音が柔らかくなります。

**ミックス** 残響の程度を設定します。

### チャンネルの入れ替え

チャンネルの入れ替えエフェクトは、左チャンネルと右チャンネルの情報をスワップします。

### トレブル

トレブルエフェクトでは、4000 Hz 以上の高周波数を増加または減少させることができます。「ブースト」コントロールで、増加または減少する量をデシベル単位で指定します。例えば、サウンドトラックで低音域の楽器が高音域の楽器より大きい場合に補正することができます。

### ボリューム

ボリュームエフェクトは、ほかの標準エフェクトよりも前にボリュームをレンダリングしたい場合に、初期設定のボリュームの代わりに使用します。ボリュームエフェクトでは、クリップにエンベロープが作成されます。これにより、クリッピングを発生させずにオーディオレベルを高くすることができます。クリッピングは、信号がハードウェアで許容されるダイナミックレンジを超えた場合に発生し、これが原因でひずみが生じることがあります。正の値を指定するとボリュームは大きくなり、負の値を指定するとボリュームは小さくなります。ボリュームエフェクトは、オーディオクリップにだけ適用することができます。

注意： 基本エフェクトのボリュームエフェクトを使用すれば、ほとんどのボリューム変更に対応できます。このボリュームエフェクトは、ほかのエフェクト (Reverb やバスなど) によってクリップのボリュームを大幅に増加または減少した場合に適用します。また、クロスフェードオーディオトランジションの 1 つをタスクパネルのエフェクトビューからクリップ間のカットポイントにドラッグして、1 つのクリップのボリュームをフェードアウトしながら、次のクリップのボリュームをフェードインすることもできます。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 自動スマートトーン補正を使用したフレームの編集

自動スマートトーン補正は、くすんだり色あせているビデオを、自動的に生き生きとした表示にするための強力なツールです。この機能では高度なアルゴリズムを使用して、ビデオの明るさとコントラストを変更します。自動スマートトーンの機能によって、ビデオ内のシーンに補正が適用されます。さらに、コントローラーをフレーム上で動かし、結果を微調整することができます。



自動スマート機能を使用したビデオの補正

ビデオクリップに自動スマートトーン補正を適用するには、以下の手順を実行します。

1. ビデオクリップをタイムラインに読み込みます。
2. 調整バーで、調整／自動スマートトーン補正を選択します。
3. 「適用」を選択すると、ビデオクリップに自動スマートトーン補正が自動的に適用されます。この機能ではクリップを分析し、視覚的に類似するシーン別に分け、デフォルトの補正を自動的に適用します。自動補正後に、明るさとコントラストのコントロールを好みに合わせて調整したい場合は、「カスタム」を選択して自動スマートトーン補正を開始します。
4. クリップが視覚的に類似するシーン別に分けられます（タイムラインにシーンのマークが表示されます）。
5. フレーム上に表示されるジョイティックコントロールを動かし、結果のシーンを微調整します。
6. コントローラーを特定の方向に動かしたときにシーンがどのように表示されるかを確認するには、シーンの4隅に表示されるサムネール画像を確認します。
7. 変更を適用するには、「完了」をクリックします。

## 自動スマートトーン補正の結果

自動スマートトーン補正機能の使用時、「この補正を記憶する」チェックボックスをオンにすることができます。チェックボックスをオンになると、この機能はビデオでの編集操作の結果を記憶し続けます。ビデオでこの機能を使用するたびに、前のビデオに適用した補正の内容に基づき、補正（コントローラー）が配置されます。この機能を使用してより多くのビデオの色調を補正すると、この機能がより便利なものになります。この記憶された結果を使用して、同じタイプのビデオに同じような補正を適用できます。

## 結果のリセット

自動スマートトーン補正機能で記憶されている使用と操作の結果をリセットするには、環境設定ダイアログで、一般／自動スマートトーン補正の結果を消去をクリックします。



環境設定

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# エフェクトの基本

[ビデオチュートリアル](#)  
[エフェクトについて](#)  
[標準エフェクトと基本エフェクト](#)  
[サードパーティ製エフェクト](#)

## ビデオチュートリアル

[トップへ戻る](#)

## エフェクトについて

[トップへ戻る](#)

ムービーの構成（クリップの配置、削除およびトリミング）が完了したら、クリップにエフェクトを適用して最終的なムービーに仕上げます。例えば、クリップの露出やカラーを変更したり、サウンドを操作したり、画像を変形させたり、芸術的なタッチを加えることができます。どのエフェクトにも初期設定があらかじめ設定されているので、エフェクトを適用すると、すぐに効果が表示されます。エフェクトを適用するときに、必要に応じて初期設定を変更できます。

またエフェクトは、クリップを回転させたりアニメーションさせたり、フレーム中でクリップのサイズや位置を調整するのにも利用できます。Premiere Elements には、あらかじめ設定済みのエフェクトプリセットがいくつか用意されています。ほとんどのエフェクトに調整可能なプロパティが含まれます。ただし、モノクロなどの一部のエフェクトには、調整可能なプロパティは含まれません。

テーマを適用したり、インスタントムービープロジェクトを作成したりすると、エフェクトが自動的にクリップに適用されます。

## 標準エフェクトと基本エフェクト

[トップへ戻る](#)

標準エフェクトは、エフェクトパネルに表示されます。エフェクトパネルにある任意の数または任意の組み合わせの標準エフェクトを、クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインの各メディアファイルに適用できます。これらのエフェクトを適用して、イメージやオーディオに特殊効果を追加したり、ビデオクリップの照度不足やオーディオクリップの雑音などを補正することができます。

基本エフェクトは、クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインのすべてのクリップに自動的に適用されます。基本エフェクトは、削除したり、適用する順序を変更することはできません。エフェクトのプロパティを変更すると、クリップにその変更が適用されます。次のエフェクトが基本エフェクトです。

モーション ビデオクリップの配置、スケール（拡大や縮小）、アンカー（固定）および回転を行うことができます。また、ちらつきを削除することもできます。

不透明度 特殊効果やトランジションのフェードイン、フェードアウト、ディゾルブを作成できます。

ボリューム オーディオクリップのボリュームを調整できます。

バランス オーディオクリップのバランスを調整できます。

注意： 「バランス」は、5.1 チャンネルのプロジェクトでは使用できません。

## サードパーティ製エフェクト

[トップへ戻る](#)

Premiere Elements には多くのエフェクトが付属していますが、アドビ システムズ社製以外のエフェクトも使用できます。エフェクトはプラグイン形式で、アドビ システムズ社の Web サイトのアドビストアまたは他社から購入できます。

重要： Premiere Elements に付属されていないエフェクトが含まれているプロジェクトを別のコンピューター上の Premiere Elements で開くには、そのコンピューターに同じエフェクトをインストールする必要があります。プロジェクトで参照しているエフェクトが見つからなかった場合、そのエフェクトは Premiere Elements によってプロジェクトから削除されます。

Virtual Studio Technology (VST) エフェクトを使用すると、オーディオクリップに面白い効果を加えることができます。サードパーティ製の VST エフェクトは、標準のオーディオエフェクトやビデオエフェクトと同様に、適用したり編集したりすることができます。Premiere Elements は、互換性のある VST プラグインがインストールされているかどうかを自動的に検出し、インストールされている場合には、エフェクトパネルに追加します。

一部のサードパーティ製の VST エフェクトには、独自のコントロールインターフェイスが備わっています。各プラグインのコントロールレイアウトとオーディオの処理結果は、プラグインメーカーの仕様に従ったものになります。Premiere Elements では、各メーカーの仕様に従ったコントロールの表示と処理だけが行われます。

◆ サードパーティ製のエフェクトを使用するには、該当するエフェクトのプラグインをPremiere Elements/Plug-ins/ja\_JP フォルダーにコピーして、プログラムを再起動します。

関連項目



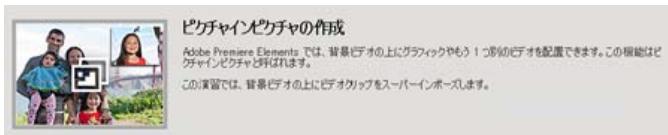
[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ピクチャインピクチャの作成 - ガイド付き編集

このガイド付き編集は、ピクチャインピクチャの作成に関するチュートリアルです。背景ビデオの上にグラフィックやビデオを配置できます。

このガイド付き編集を使用してピクチャインピクチャを作成するには、以下の手順を実行します。

1. このガイド付き編集は、背景ビデオの上にグラフィックやビデオを配置する手順に関するチュートリアルです。「戻る」および「次へ」をクリックして、ガイド付き編集の手順を次に進めたり前に戻ったりすることができます。



ピクチャインピクチャの作成

2. 「メディアを追加」をクリックして、スコアを追加するビデオクリップを読み込みます。ビデオクリップが既にタイムラインに存在している場合は、この手順を無視してください。
3. メディアを読み込むオプションを選択します。
4. ガイド／ピクチャインピクチャの作成を選択します。
5. ピクチャインピクチャエフェクトを開始する場所に、CTI（時間インジケーター）を移動します。
6. エクスプローラーウィンドウを開き、前景に表示するビデオをドラッグ＆ドロップします。
7. 「ピクチャインピクチャ」オプションを選択します。
8. ピクチャインピクチャダイアログボックスで、デュレーションを入力します。ピクチャインピクチャエフェクトのデュレーションを長くしたり短くしたりすることができます。



ピクチャインピクチャのデュレーションの設定

9. オーバーレイの位置を調整します。モニターパネルで目的の場所をドラッグします。
10. ビデオクリップまたはグラフィックの隅にあるハンドルを使用してサイズ変更し、ドラッグしてサイズ調整やオーバーレイの回転を行います。「OK」をクリックします。

# 特殊なトランジションの作成

[PICT マスクトランジションの作成](#)  
[グラデーションワイプトランジションの作成](#)

## PICT マスクトランジションの作成

[トップへ戻る](#)

モノクロのビットマップ画像をトランジションマスクとして使用できます。この場合、最初のクリップが画像の黒の領域を置き換え、2番目のクリップが画像の白の領域を置き替えます。マスクにグレースケール画像を使用すると、50%以上のグレーを含んでいるピクセルは黒に変換され、50%未満のグレーを含んでいるピクセルは白に変換されます。

### PICT マスクトランジションの適用

- エキスパートビューで、アクションバーの「トランジション」をクリックします。トランジションパネルが表示されます。
- トランジションパネルから、スペシャルエフェクトメニューを選択し、PICT マスクトランジションを探します。
- PICT マスクトランジションを、エキスパートビュータイムライン上のクリップ間のカットにドラッグします。
- イメージマスク設定ダイアログボックスで、「イメージを選択」をクリックします。
- トランジションマスクとして使用する画像ファイルを探して選択し、「開く」ボタンをクリックします。イメージマスク設定ダイアログボックスにイメージが表示されます。
- 「OK」をクリックします。トランジションコントロールが表示されます。必要に応じてトランジションのプロパティを調整し、「完了」をクリックします。



画像をマスクとして使用したトランジション

### PICT マスクトランジションで使用する画像の変更

- エキスパートビュータイムラインでトランジションをダブルクリックします。トランジションコントロールが表示されます。
- トランジションコントロールで、「詳細」をクリックし、「カスタム」をクリックします。イメージマスク設定ダイアログボックスが表示されます。
- イメージマスク設定ダイアログボックスで、「イメージを選択」をクリックします。
- 使用する画像ファイルを探して選択し、「開く」ボタンをクリックし、「OK」をクリックします。

## グラデーションワイプトランジションの作成

[トップへ戻る](#)

Adobe Premiere Elements では、読み込み可能なグレースケール画像をグラデーションワイプとして使用することができます。グラデーションワイプでは、まずグレースケール画像の黒の領域に2番目のクリップが表示されます。トランジションが進むにつれ、グレーレベルに応じて2番目のクリップが表示され、最終的に白の領域が透明になります。グラデーションワイプトランジションを作成する場合は、トランジションの境界の柔らかさを指定することができます。



グラデーションワイプのソース画像（左端）とトランジションの結果

### グラデーションワイプトランジションの適用

- エキスパートビューで、アクションバーの「トランジション」をクリックします。トランジションパネルが表示されます。
- トランジションパネルから、ワイプメニューを選択し、グラデーションワイプトランジションを探します。
- グラデーションワイプトランジションを、エキスパートビュータイムライン上のクリップ間のカットにドラッグします。
- グラデーションワイプ設定ダイアログボックスで、「イメージを選択」をクリックします。
- トランジションで使用する画像ファイルを探して選択し、「開く」ボタンをクリックします。グラデーションワイプ設定ダイアログボックスに画像が表示されます。
- 柔らかさスライダーをドラッグして、トランジションの境界の柔らかさを調整します。スライダーを右にドラッグするに従って、最初のクリップに2番目のクリップが徐々に表示されるようになります。「OK」をクリックします。

7. トランジションコントロールを使用して、必要に応じてトランジションのプロパティを調整し、「完了」をクリックします。

#### グラデーションワイプトランジションで使用する画像の変更

1. エキスパートビュータイムラインでトランジションをダブルクリックします。トランジションコントロールが表示されます。
2. トランジションコントロールで、「詳細」をクリックし、「カスタム」をクリックします。グラデーションワイプ設定ダイアログボックスが表示されます。
3. グラデーションワイプ設定ダイアログボックスで、「イメージを選択」をクリックします。
4. 使用する画像ファイルを探して選択し、「開く」ボタンをクリックし、「OK」をクリックします。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 周辺光量補正エフェクトの作成

クリップの周辺部の明るさや彩度を落とすには、周辺光量補正エフェクトを適用します。周辺光量補正を使用すると、必要に応じてクリップの露光量を調節し、元のコントラストを維持しながら魅力的な視覚効果を作り出すことができます。周辺光量補正については、「[新しいスペシャルエフェクト](#)」を参照してください。

周辺光量補正エフェクトを適用するには、エキスパートビュータイムラインでクリップを選択し、エフェクトパネルの「詳細な調整」カテゴリから周辺光量補正エフェクトを適用します。

適用されたエフェクトパネルを使用して、周辺光量補正エフェクトの以下のプロパティを調整します。

**適用量** マイナスの値が大きいほど写真の輪郭が暗くなります。プラスの値が大きいほど輪郭が明るくなります。

**サイズ** 値が低いほど輪郭から離れた広い領域にサイズ調整されます。値が高いほど輪郭に近い領域にサイズ調整されます。

**丸み** 値が低いほど周辺光量補正エフェクトの形状が楕円形になります。値が高いほど周辺光量補正エフェクトの形状が円形になります。

**ぼかし** 値が低いほど周辺光量補正のピクセルと周囲のピクセル間の柔らかさが低下します。値が大きいほど柔らかさが増します。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# モーションエフェクトを使用したクリップの配置、スケール（拡大や縮小）、および回転

## クリップの位置調整

### クリップのスケール

#### 元のサイズでのクリップの使用

#### クリップの回転

#### クリップのアンカーポイントの調整

クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインのすべてのクリップには、モーションエフェクトが自動的に適用されます。モーションエフェクトは、ビデオフレーム内でクリップの配置、回転またはスケールを行う場合に使用します。また、モーションエフェクトを使用してアンカーポイントを設定することもできます。位置、スケールおよび回転の値は、初期設定でクリップの中心にあるアンカーポイントから計算されます。

位置、スケール、回転の各プロパティは、空間に対して適用されるので、モニターパネルで直接確認しながら調整してください。

クリップをアニメートするには、モーションエフェクトのプロパティのキーフレームを設定します。

## クリップの位置調整

[トップへ戻る](#)

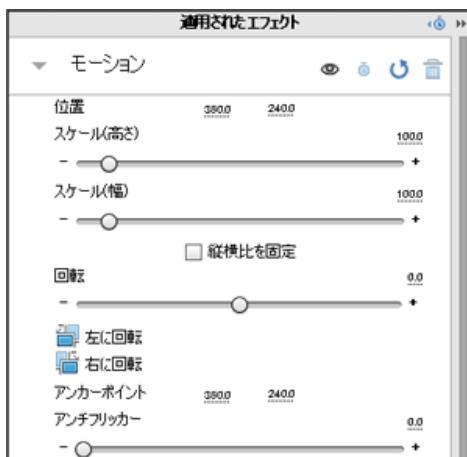
1. クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでクリップを選択します。
2. モニターパネルで、クリップをドラッグして位置を調整します（ハンドルをドラッグしないように注意してください）。クリップを時間に応じて移動させるには、モニターパネルでクリップを操作しながらキーフレームを設定します。

## クリップのスケール

[トップへ戻る](#)

1. クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでクリップを選択します。
2. 「適用エフェクト」ボタンをクリックします。
3. 次のいずれかの操作を行います。
  - 高さと幅の比率を保ったまま拡大または縮小するには、モニターパネルでクリップをクリックしてクリップハンドルをドラッグします。または、適用されたエフェクトパネルでモーションエフェクトを開いて、「縦横比を固定」の選択を解除してから、モニターパネルでクリップハンドルをドラッグします。または、適用されたエフェクトパネルでモーションエフェクトを開いて、スケール（高さ）およびスケール（幅）スライダーをドラッグします。
  - 高さと幅を個別にスケールするには、適用されたエフェクトパネルでモーションエフェクトを開いて、「縦横比を固定」の選択を解除してから、モニターパネルでクリップハンドルをドラッグします。または、適用されたエフェクトパネルでモーションエフェクトを開いて、スケール（高さ）およびスケール（幅）スライダーをドラッグします。

注意： ビデオや低解像度の画像を 100 % 以上に拡大すると、濃淡のむらが出たり、ピクセル化することがあります。Premiere Elements では、ピクセル化を防止するため、EPS ファイルが拡大または縮小される場合は連続ラスタライズされます。



モーションエフェクトが選択された状態の適用されたエフェクトパネルと、スケールのためにクリップハンドルが選択された状態のモニターパネル

[トップへ戻る](#)

## 元のサイズでのクリップの使用

Premiere Elements に読み込んだクリップのサイズは、プロジェクトのフレームサイズに合わせて調整されます。クリップのサイズを調整せずに元のサイズで使用する場合は、次のように操作します。

1. プロジェクトのアセットパネルでクリップを選択します。
2. クリップ／ビデオオプションを選択します。
3. 「フレームサイズに合わせる」の選択を解除します。

---

## クリップの回転

[トップへ戻る](#)

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでクリップを選択します。
2. 「適用エフェクト」ボタンをクリックします。
3. 適用されたエフェクトパネルでモーションエフェクトを展開し、次のいずれかの操作を行います。
  - 「回転」の右にある下線付きの値をドラッグします。
  - 「左に回転」または「右に回転」をクリックします。クリップがそれぞれの方向に 90 度回転します。

---

## クリップのアンカーポイントの調整

[トップへ戻る](#)

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでクリップを選択します。
2. 「適用エフェクト」ボタンをクリックします。
3. 適用されたエフェクトパネルでモーションエフェクトを展開します。
4. モーションエフェクトのアンカーポイントスライダーをドラッグします。



# スーパーインポーズと透明化

## スーパーインポーズと透明化について

不透明度の調整

カラーのキーアウト

ビデオマージを使用した透明部分の作成

キーイングエフェクトを使用した透明部分の作成

トラックマットキーエフェクトを使用した透明部分の作成

ガベージマットを使用した不要なオブジェクトの非表示化

アルファチャンネルの反転または非表示

[トップへ戻る](#)

## スーパーインポーズと透明化について

スーパーインポーズとは、複数のイメージを重ねて組み合わせる処理のことです。初期設定では、ビデオクリップは完全に不透明であるため、スーパーインポーズを行うには透明にする必要があります。上にあるビデオトラック上のクリップを透明にすると、その下にあるトラック上のクリップが見えるようになります。

Premiere Elements では、不透明度エフェクトを使用して、クリップ全体をすばやく簡単に透明にすることができます。また、不透明度、マスク、マット、およびキーイングを任意に組み合わせて適用して、ファイルのアルファチャンネルを変更することもできます。アルファチャンネルは、クリップ内の透明な領域を定義しています。さらに高度なキーイングエフェクトにより、特定の色や形状を透明にすることができます。

Premiere Elements で作成するタイトルには、自動的にアルファチャンネルが含まれます。また、定義済みの透明な領域のあるファイルを読み込むこともできます。Adobe After Effects、Adobe Photoshop、Adobe Photoshop Elements、Adobe Illustrator®などのアプリケーションでは、透明な領域を保存できます。アルファチャンネルが維持され、プロジェクトの設定に従った状態でファイルが読み込まれます。透明な領域を維持してファイルを保存する方法については、それぞれのユーザーガイドを参照してください。

Premiere Elements では、透明度に関して次の用語を使用します。

アルファチャンネル クリップの透明な領域を定義するチャンネルです。この不可視のチャンネルは、可視の赤、緑、青（RGB）カラーチャンネルとは別の追加チャンネルとして存在します。

不透明度 クリップの不透明度または透明度を決定する設定です（例えば、不透明度 75% は、透明度 25% と同じです）。



上になるビデオクリップ（左）、下になるビデオクリップ（中央）、上になるクリップの不透明度の値を小さくして 2 つのイメージを組み合せた結果（右）

マスク この用語はアルファチャンネルと同じ意味で使用されることがあります。また、アルファチャンネルの変更処理という意味で使用されることもあります。



色分解された RGB（赤、緑、青）カラーチャンネル（左）、アルファチャンネルまたはマスク（中央）、すべてのチャンネルと一緒に表示した結果（右）

マット クリップの透明な領域を定義するファイルまたはチャンネルです。マットは、結果のイメージの透明度を決定します。Premiere Elements では、トラックマットキーとともにマットを使用します。



透明になる領域（白の部分）を定義したマット（左）、上になるクリップ（中央）、マットとクリップを組み合わせた結果（右）

キーイング 特定のカラー（カラーキー）または輝度（ルミナンスキー）の値を使用して透明な領域を定義することです。キーと一致するピクセルが透明になります。通常、キーイングは、ブルースクリーンなど単色の背景を別のイメージで置き換える場合に使用します（例えば、テレビの気象情報番組で、予報官の後ろのブルースクリーンを天気図に置き換えるのに利用しています）。ビデオマージエフェクトは、キーイングを使用して、はじめの背景色を透明として定義します。



A

B

C

D

背景色を別のイメージで置き換える例

- A. 上になるクリップ B. ブルースクリーンキー効果で透明な領域（黒の部分）を定義した状態 C. 下になるクリップ D. 2つのクリップを組み合わせた結果

## 不透明度の調整

[トップへ戻る](#)

初期設定では、クリップは完全に不透明（100%）な状態で表示され、下にある（背面にある）トラックのどのクリップも表示されません。下にあるクリップを表示するには、不透明度の値を100%未満にします。不透明度を0%にすると、クリップは完全に透明になります。透明なクリップの下に位置するトラックにクリップがない場合は、ムービーの黒い背景が見えるようになります。

1. 「適用エフェクト」ボタンをクリックし、適用されたエフェクトパネルを開きます。

2. 透明にするクリップを選択して、次のいずれかの操作を行います。

- 適用されたエフェクトパネルで、不透明度エフェクトを展開し、クリップの不透明度スライダーを必要に応じてドラッグします。
- エキスパートビュータイムラインで、クリップの真上にあるポップアップメニューから、不透明度／不透明度を選択します（場合によっては、メニューを表示させるためにズームインする必要があります）。選択ツールをクリックし、カーソルをクリップの不透明度グラフに合わせます。カーソルが上下二重矢印アイコンに変わったら、不透明グラフを上または下にドラッグします。



エキスパートビュータイムラインでの透明部分の作成

時間の経過に従ってクリップをフェードインまたはフェードアウトするには、クリップの不透明度をアニメートします。単に黒い背景からフェードインしたり黒い背景にフェードアウトする場合は、適用されたエフェクトパネルの「フェードイン」または「フェードアウト」オプションをクリックします。また、キーイングエフェクトを使用して透明部分を作成することもできます。

## カラーのキーアウト

[トップへ戻る](#)

クリップ内の特定の領域を透明にするには、カラー、マット、またはアルファチャンネルを基準にしてキーイングエフェクトを適用します。指定したキーに一致するピクセルが透明になります。

カラーベースのキーイングエフェクト（ビデオマージ、ブルースクリーンキー、クロマキー、グリーンスクリーンキー、赤以外キー）クリップ内に特定のカラーが現れたときに透明部分を追加します。例えば、カラーベースのキーイングエフェクトを使用して、ブルースクリーンなどの単色の背景を削除することができます。

マットベースのキーイングエフェクト（4点、8点、16点ガベージマットキーとトラックマットキー）クリップの領域を、別のクリップまたは手動で指定した領域でマスクできます。クリップに配置するマスクの形状に従って透明度を設定したり、マットとして使用するファイル内のグレースケールレベルに従って透明度を設定できます。また、トラックマットキー効果を使用して、クリエイティブなコンポジットを作成することもできます。

アルファチャンネルベースのキーイングエフェクト アルファチャンネルキー効果により、クリップのアルファチャンネルを反転したりオフにしたりできます。または、透明度が設定されていない領域をマスクに変換できます。

注意： カラーのキーアウトについて詳しくは、Adobe Premiere Elements ヘルプを参照してください。

## ビデオマージを使用した透明部分の作成

[トップへ戻る](#)

クリップの背景を自動的に透明化するには、ビデオマージエフェクトを適用します。このエフェクトを使用することで、スーパーインポーズするクリップを簡単に作成できます。

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、透明化するクリップを右クリックするか Ctrl キーを押しながらクリックし、「ビデオマージを適用」を選択します（エフェクトパネルから「ビデオマージ」を選択することもできます）。

エフェクトにより、背景色が自動的に検出されて削除され、下にあるクリップが透明な領域越しに見えるようになります。

2. (オプション) 「適用エフェクト」ボタンをクリックして適用されたエフェクトパネルを開き、エフェクト名を展開してエフェクトのオプションを表示し、編集します。



ビデオマージエフェクト

- A. 背景が塗りつぶされた前景クリップ B. ビデオマージエフェクトによって自動的に透明化された背景 C. 透明部分越しに表示される背景クリップ D. 2つのクリップを組み合わせた結果

注意： Mac OS では、背景が単色のクリップをドラッグした場合はビデオマージダイアログが表示されません。Mac OS でビデオマージを適用するには、クリップをモニターパネルにドラッグしてから「ビデオマージ」オプションを選択します。エフェクトパネルからビデオマージを適用することもできます。

## キーイングエフェクトを使用した透明部分の作成

[トップへ戻る](#)

クリップ内にある特定の色に透明度を設定するには、カラーベースのキーイングエフェクトを適用します。これらのエフェクトは、通常、色付きの背景を削除するのに使用します。

1. アクションバーで「エフェクト」をクリックし、エフェクトパネルを表示します。
2. キーイングエフェクト（またはクロマ、ブルースクリーン、グリーンスクリーン、赤以外）を選択します。
3. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでクリップにエフェクトをドラッグします。
4. (オプション) 「適用エフェクト」ボタンをクリックして適用されたエフェクトパネルを開き、エフェクト名を展開してエフェクトのオプションを表示し、編集します。



背景色を別のイメージで置き換える例

- A. 上になるクリップ B. ブルースクリーンによって自動的に透明になった背景 C. 下になるクリップ D. 2つのクリップを組み合わせた結果

## トラックマットキーエフェクトを使用した透明部分の作成

[トップへ戻る](#)

1. まだ実行していない場合は、プロジェクトにマットファイルを追加します。そのためには、「メディアを追加」をクリックして、「ファイルとフォルダー」を選択します。マットファイルに移動して、「開く」ボタンをクリックします。マットファイルは、1つの形状（星や花の形状など）だけが含まれるように作成してください。
2. エキスパートビュータイムライン内のトラックに背景クリップを追加します。
3. 背景クリップの上にスーパーインポーズするクリップを、背景クリップを含むトラックよりも上に位置するトラックに追加します。このクリップがトラックマットによって表示されます。
4. 3番目のトラックにマットとして使用するクリップを追加します（3番目のトラックを追加するには、エキスパートビュータイムラインの一番上のビデオトラックの上にある空白の領域にマットをドラッグします。新しいトラックが自動的に作成されます）。
5. エフェクトパネルで、キーイングカテゴリフォルダーを展開し、スーパーインポーズするクリップ（背景クリップの上にあるクリップ）にトラックマットキーエフェクトをドラッグします。
6. 「適用エフェクト」ボタンをクリックし、適用されたエフェクトパネルを開きます。
7. 適用されたエフェクトパネルで、トラックマットキーを展開します。
8. 「マット」で、マットが含まれているビデオトラックを選択します。
9. 必要に応じて、次のオプションを調整します。

コンポジット用マット「アルファマット」を選択すると、トラックマットのアルファチャンネルの値を使用して合成が行われます。「ルミナンスマット」を選択すると、画像のルミナンス値を使用して合成が行われます。

反転トラックマットの値を反転します。

スーパーインポーズするクリップの元のカラーを維持するには、グレースケール画像をマットとして使用します。マットにカラーが含まれていると、スーパーインポーズするクリップから同じレベルのカラーが除去されてしまいます。

## ガベージマットを使用した不要なオブジェクトの非表示化

場合によっては、カラーベースのキーイングエフェクトで背景を削除しても、マイクやケーブルなどの不要なオブジェクトが表示されたままになることがあります。ガベージマットキーイングエフェクトを使用して不要なオブジェクトをマスクします。ガベージマットは、境界ははっきりしているが単色ではない領域をキーイングするのに効果的です。また、カラーベースのキーイングエフェクトで取り除けなかった不要な要素を取り除くのにも適しています。



不要な背景が入ったクリップ（左）、モニターパネルで4点ガベージマットの形状を変更してマスクした状態、グリーンスクリーンキーエフェクトを適用して（中央）、下のトラックの上にスーパーインポーズした状態（右）

1. トラックにクリップを配置します。
2. エフェクトパネルで、キーイングカテゴリを展開し、クリップにガベージマットエフェクトをドラッグします。
3. 「適用エフェクト」ボタンをクリックし、適用されたエフェクトパネルを開きます。
4. 適用されたエフェクトパネルで、エフェクト名のとなりの右向きの三角形をクリックして展開します。  
注意： ガベージマットエフェクトの名前（4点ガベージマット、8点ガベージマット、16点ガベージマット）は、それぞれのハンドル数を表しています。
5. マットの形状を変更するには、次のいずれかの操作を行います。
  - エフェクト名をクリックして、ガベージマットエフェクトの点のハンドルをモニターパネルに表示し、ハンドルをドラッグします。
  - 適用されたエフェクトパネルでガベージマットエフェクトの値を変更します。

## アルファチャンネルの反転または非表示

「フッテージを変換」コマンドを使用して、Premiere Elements によるクリップのアルファチャンネルの処理方法をプロジェクト全体で変更することができます。

注意： 1つのクリップインスタンスのアルファチャンネルを無視または反転するには、アルファチャンネルキーエフェクトを使用してください。

1. プロジェクトのアセットパネルでクリップを選択します。
2. ファイル／フッテージを変換を選択し、必要に応じて「アルファチャンネル」セクションのオプションを指定して「OK」をクリックします。

アルファチャンネルを無視 クリップに含まれているアルファチャンネルを無視します。

アルファチャンネルを反転 アルファチャンネルの明暗領域を反転します。これにより、クリップの透明な領域と不透明な領域が反転されます。

クリップの透明な領域が分かりにくい場合は、キーイングしている画像の下のトラックに明るい色のマットを一時的に追加します（詳しくは、背景用のカラーマットの作成を参照してください）。

## 関連項目



# エフェクトプリセットの操作

[エフェクトプリセット](#)  
[エフェクトプリセットの適用](#)  
[エフェクトプリセットの作成](#)

[ページの先頭へ](#)

## エフェクトプリセット

Premiere Elements には、いくつかのエフェクトプリセットが用意されています。これらは、あらかじめ設定済みの、クリップに適用可能な一般的なエフェクトです。例えば、「色合い - 青」プリセットでは、画像全体に水色の色合いが追加されます。プリセットは、ほとんどの用途に適するように設定されていて、通常、プロパティを調整する必要はありませんが、プリセットを適用した後にプロパティを変更することができます。また、独自のプリセットを作成することもできます。

含まれるエフェクトプリセットは、エフェクトパネルのプリセットカテゴリの下にあります。プリセットは、次のカテゴリに分類されています。

ベベルエッジ フォトフレームのような太いまたは細いエッジを作成します。

ブラー クリップのインポイントとアウトポイントに様々な度合いのぼかしを作成します。

カラーエフェクト 様々なカラーの色合いと色合いの量を設定します。

ドロップシャドウ 静止した影またはアニメートされた影を作成します。影のプリセットには、影の投影方向や影の移動方向を示す文字が後ろに付いています。例えば、「- 左下」と付いている場合は、影が左下に投影されることを示しています。動く影の場合、付属情報がハイフンで結ばれて示されます。そのため、「右下 - 左下」と付いている場合は、影が右下から左下に動くことを示しています。影を表示するには、プロジェクトのフレームサイズよりも小さい画像に影を適用し、背景画像を黒以外にする必要があります。

イメージのパン - 左右、イメージのパン - 上下 ビデオが再生されるに従って、画像全体を映しているカメラが左右または上下に移動している効果を与えます。例えば、「イメージのパン - 左から右」の場合は、カメラが左から右へ移動するので、結果的に画像が右から左へ移動しているように見えます。

イメージのズーム - 横基準、イメージのズーム - 縦基準 アニメートされたズームエフェクトを作成します。

モザイク、ソラリゼーション、回転 クリップの最初から徐々に強さが減少していくアニメーションエフェクト、またはクリップの最後に向かって徐々に強さが増加していくアニメーションエフェクトを作成します。

ピクチャインピクチャ フルサイズのクリップにスーパーインポーズできるように適用先クリップを拡大または縮小して、ピクチャインピクチャエフェクトを作成します。また、このエフェクトを複数のクリップに適用して、合成画を作成することもできます。

注意：プリセットで使用されているエフェクトについては、ヘルプを参照してください。

[ページの先頭へ](#)

## エフェクトプリセットの適用

プリセットをクリップに適用するときに、既に適用されているエフェクトのプロパティがプリセットに含まれている場合、クリップは次のように変更されます。

- エフェクトプリセットにモーション、不透明度またはボリュームなどの基本エフェクトが含まれている場合は、プリセットを適用すると、既存のエフェクトプロパティは上書きされます。
- エフェクトプリセットに標準エフェクト（基本エフェクト以外）が含まれている場合は、エフェクトリストの一番下にエフェクトが追加され

ます。

- アクションバーの「エフェクト」をクリックし、適用されたエフェクトパネルを表示します。
- プリセットカテゴリを展開し、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、クリップにエフェクトプリセットをドラッグします。
- エフェクトをプレビューするには、モニターパネルの再生ボタンをクリックします。

[ページの先頭へ](#)

## エフェクトプリセットの作成

1つまたは複数のエフェクトを含むプリセットを作成できます。作成したエフェクトプリセットは、エフェクトパネルのユーザープリセットカテゴリの下に表示されます。

- プリセットとして保存するエフェクトを含むクリップを選択します。
- 「適用エフェクト」をクリックし、適用されたエフェクトパネルを開きます。
- 1つ以上のエフェクトを右クリックするか、Ctrlキーを押しながらクリックし、「プリセットを保存」を選択します。
- プリセットの保存ダイアログボックスで、プリセットの名前を入力します。
- (オプション) プリセットの説明を入力します。
- プリセットの種類からいずれかを選択し、プリセットを適用先クリップに適用したときの Premiere Elements によるキーフレームの処理方法を指定して、「OK」をクリックします。

スケール 適用先クリップの長さに合わせて、ソースキーフレームを拡大または縮小します。適用先クリップの既存のキーフレームがすべて削除されます。

インポイント基準 インポイントを基準にして、プリセットの最初のキーフレームを元のクリップと同じ距離で配置します。例えば、最初のキーフレームがソースクリップのインポイントから1秒後に配置されている状態でプリセットとして保存したときに、「インポイント基準」オプションを選択すると、適用先クリップのインポイントから1秒後の位置にキーフレームが追加され、その位置を基準にして、他のすべてのキーフレームが追加されます。

アウトポイント基準 アウトポイントを基準にして、プリセットの最後のキーフレームを元のクリップと同じ距離で適用先クリップのアウトポイントに配置します。例えば、最初のキーフレームがソースクリップのアウトポイントから1秒前に配置されている状態でプリセットとして保存したときに、「アウトポイント基準」オプションを選択すると、適用先クリップのアウトポイントから1秒前の位置にキーフレームが追加され、その位置を基準にして、その他すべてのキーフレームが追加されます。

アドビは次の機能も推奨します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# エフェクトの適用と削除

[ビデオチュートリアル](#)

[エフェクトの適用とプレビュー](#)

[エフェクトのコピーとペースト](#)

[エフェクトの削除](#)

[すべてのエフェクトの削除](#)

[クリップに適用されたエフェクトの一時的な無効化](#)

[クリップに適用されているエフェクトの表示](#)

[ページの先頭へ](#)

## ビデオチュートリアル

[ページの先頭へ](#)

## エフェクトの適用とプレビュー

エフェクトをクリップに適用すると、初期設定値が設定され、クリップのデュレーションの間だけ有効になります。エフェクトを適用した後は、適用されたエフェクトパネルを使用してプロパティを調整できます。また、キーフレームを使用して、エフェクトの効果を特定の時間に指定したり、エフェクトの値を時間の経過に従って変化させることもできます。

1つのクリップに複数のエフェクトを適用することも、同じエフェクトを異なる設定で複数回適用することもできます。ただし、追加するエフェクトの数が多いほど、最終的なムービーのレンダリングに時間がかかる点に注意してください。プロジェクトに必要のないエフェクトは、適用されたエフェクトパネルで簡単に削除できます。

### ビデオエフェクトの適用とプレビュー

- アクションバーの「エフェクト」をクリックし、エフェクトパネルを開きます。
- 適用するエフェクトを選択します。エフェクトを探すには、次の手順を実行します。
  - ドロップダウンリストからエフェクトカテゴリを選択し、カテゴリの下にある目的のエフェクトを選択します。
  - 検索ボックスにエフェクト名を入力します。
- クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで任意のクリップ（複数可）を選択します。
- クイックビュータイムライン、エキスパートビュータイムラインまたはモニターパネルで、クリップにエフェクトをドラッグします。
- モニターパネルの再生ボタンをクリックして、エフェクトが適用されたクリップをプレビューします。
- （オプション）適用されたエフェクトパネルを使用して、エフェクトの設定を調整します。

### オーディオエフェクトの適用

- アクションバーの「エフェクト」をクリックし、エフェクトパネルを開きます。
- 適用するオーディオエフェクトを選択します。オーディオエフェクトを探すには、ドロップダウンメニューからオーディオエフェクトカテゴリを選択します。または、検索ボックスにエフェクト名を入力します。

### 3. エキスパートビュータイムラインでクリップ（複数可）を選択します。

注意： 連続しないクリップを選択するには、Ctrlキー（Mac OSではcommandキー）を押しながら各クリップをクリックします。連続するクリップを選択するには、プロジェクトのアセットパネル内をクリックして、選択するクリップを囲むようにドラッグします。

### 4. オーディオエフェクトをエキスパートビュータイムライン内のクリップのサウンドトラックにドラッグします。

### 5. オーディオエフェクトをプレビューするには、プロジェクトのアセットパネル内のクリップをダブルクリックし、次にプレビューウィンドウの再生ボタンをクリックします。

注意： オーディオ再生用コントロールは、選択したクリップにオーディオが含まれていて、再生速度が変更されていない場合に使用できます。

### 6. 設定を調整するには、適用されたエフェクトパネル内のエフェクトを展開して、必要に応じて設定を編集します。



オーディオエフェクトのプロパティ

注意： 各オーディオエフェクトにはバイパスオプションがあります。このオプションを使用すると、設定するキーフレームでエフェクトのオンまたはオフを指定することができます。

[ページの先頭へ](#)

## エフェクトのコピーとペースト

1つまたは複数のエフェクトを1つのクリップ（コピー元クリップ）から別のクリップ（コピー先クリップ）にコピーしたり、エフェクトのすべての値（エフェクトのキーフレームも含む）を1つのクリップから別のクリップにコピーすることができます。

エフェクトにキーフレームが含まれている場合、キーフレームはコピー先クリップの先頭から同じ時間位置に表示されます。

## 特定のエフェクトのコピーとペースト

### 1. エキスパートビュータイムラインで、コピーするエフェクトを含むクリップを選択します。

### 2. 「適用エフェクト」ボタンをクリックし、適用されたエフェクトパネルを開きます。

### 3. コピーするエフェクトを選択します（複数のエフェクトを選択する場合は、ShiftキーまたはCtrlキー（Mac OSではcommandキー）を押しながらクリックします）。

### 4. 編集／コピーを選択します。

### 5. エキスパートビュータイムラインで、コピーしたエフェクトを適用するクリップを選択します。

注意： 連続しないクリップを選択するには、Shiftキーを押しながら各クリップをクリックします。連続するクリップを選択するには、プロジェクトのアセットパネル内をクリックして、選択するクリップを囲むようにドラッグします。

6. 適用されたエフェクトパネルをクリックしてアクティブにします。

7. 編集／ペーストを選択します。

編集メニューの「コピー」コマンドおよび「ペースト」コマンドは、右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して表示されるメニューからアクセスすることもできます。

## すべてのエフェクトのコピーとペースト

1. エキスパートビュータイムラインで、コピーするエフェクトを含むクリップを選択します。

2. 編集／コピーを選択します。これにより、クリップの属性がすべてコピーされます。

3. エキスパートビュータイムラインで、コピーしたエフェクトを適用するクリップを選択します。

4. 編集／エフェクトと調整をペーストを選択します。すべての属性が 1 つ目のクリップから 2 つ目のクリップにペーストされます。

編集メニューの「コピー」コマンドおよび「属性のペースト」コマンドは、右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して表示されるメニューからアクセスすることもできます。

## コピーされたエフェクトのキーフレームの表示

コピー先クリップがコピー元クリップよりも短い場合、キーフレームはコピー先クリップのアウトポイントよりも後ろにペーストされます。

- キーフレームを表示するには、エキスパートビュータイムラインでクリップを選択し、次のいずれかの操作を行います。
  - プロジェクトのアセットパネルで、コピーしたエフェクトを適用するクリップを選択し、「ワークエリアをクリップの範囲に設定」の選択を解除します。
  - コピー先クリップがトリミングされている場合、コピー先クリップのアウトポイントをキーフレームの位置よりも後ろに移動します。

[ページの先頭へ](#)

## エフェクトの削除

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、削除するエフェクトを含むクリップを選択します。

2. 適用されたエフェクトパネルで、エフェクトを選択し、ごみ箱をクリックします。



プロジェクトからのエフェクトの削除

[ページの先頭へ](#)

## すべてのエフェクトの削除

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、削除するエフェクトを含むクリップを選択します。複数のクリップを選択するには、Shift キーを押しながら各クリップをクリックします。
2. 選択したクリップを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）します。
3. 「エフェクトを削除」を選択します。
4. 次のいずれかのオプションを選択します。
  - オーディオエフェクト
  - ビデオエフェクト
  - すべてのエフェクト

[ページの先頭へ](#)

## クリップに適用されたエフェクトの一時的な無効化

ビデオまたはオーディオエフェクトを無効にして、エフェクトが適用されない状態でムービーをプレビューすることができます。

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでプレビューするクリップを選択します。
2. 「適用エフェクト」をクリックし、適用されたエフェクトパネルを表示します。
3. エフェクトの隣に表示されている目のアイコン（エフェクトのオン／オフボタン）をクリックします。クリップに適用されたすべてのエフェクトを有効または無効にするには、Alt キーを押しながら目のアイコンをクリックします。

[ページの先頭へ](#)

## クリップに適用されているエフェクトの表示

クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインのすべてのクリップには、基本エフェクト（モーション、不透明度、ボリュームおよびバランス）が自動的に適用されます。これらの基本エフェクトは、エキスパートビュータイムラインおよび適用されたエフェクトパネルのクリップインスタンスに表示されます。また、クリップに標準エフェクトを追加すると、エフェクトは追加した順に表示されます。

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでクリップを選択します。
2. 「適用エフェクト」をクリックし、適用されたエフェクトパネルを開きます。

注意： エキスパートビュータイムラインで複数のクリップを選択している場合は、適用されたエフェクトパネルにエフェクトは表示されません。

アドビは次の機能も推奨します。

# タイトルの作成

# タイトルの作成とトリミング

[タイトルの追加](#)  
[タイトルのスーパーインポーズ](#)  
[静止タイトルの作成](#)  
[アニメーションテキストが含まれたタイトルの作成](#)  
[ロールタイトルまたはクロールタイトルの作成](#)  
[テンプレートからのタイトルの作成](#)  
[オンラインタイトルテンプレートの適用](#)  
[タイトルのトリミング](#)

## タイトルの追加

[トップへ戻る](#)

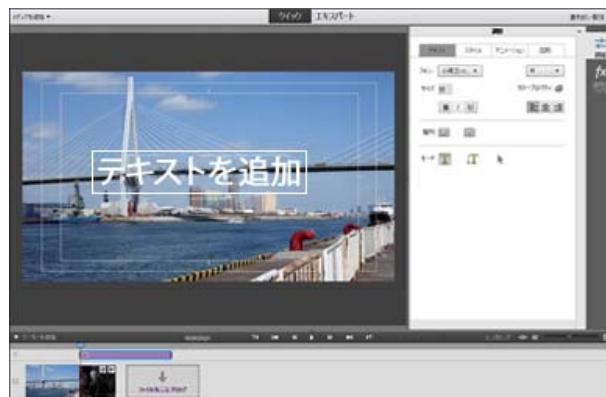
タイトルを追加するには、次のいずれかの操作を行います。

- クリップ上のタイトルを追加する位置に時間インジケーターを配置します。テキスト／新規テキストを選択し、「静止タイトル」、「ロールタイトル」、「クロールタイトル」のいずれかを選択します。
- クリップに時間インジケーターを配置し、モニターパネルに表示します。タイトルとテキストパネルからタイトルテンプレートをドラッグし、モニターパネルにドロップします。

## タイトルのスーパーインポーズ

[トップへ戻る](#)

初期設定では、新しいタイトルを作成すると、時間インジケーターの位置にあるビデオクリップにスーパーインポーズされます。背景ビデオなしでエキスパートビュータイムラインの空いているエリアに配置することも可能です。後でタイトルを空いているエリアから任意のクリップにドラッグすることができます。



タイトルのスーパーインポーズ

空いているエリアでタイトルを作成すると、Adobe Premiere Elements では、エキスパートビュータイムラインのビデオ 1 トラックと クイックビュータイムラインのタイトルトラックにタイトルが挿入されます。

注意： クリップをクイックビュータイムラインのタイトルにドラッグしたり、エキスパートビュータイムラインのタイトルトラックの上に配置すると、クリップによってタイトルが隠れてしまい、モニターパネルに表示されなくなります。タイトルが表示されるようにするには、「エキスパートビュータイムライン」をクリックし、クリップよりも上のビデオトラックにタイトルをドラッグします。

## 静止タイトルの作成

[トップへ戻る](#)

Adobe Premiere Elements のタイトル作成ツールは、高性能であるとともに使いやすいツールです。コンピューターにインストールされているフォントをすべて使用でき、描画ツールを使用してグラフィックオブジェクトを作成できます。また、付属のテンプレート、プリセットテキストスタイル、画像も利用できます。タイトルテキストは、縦書きと横書きを指定できます。タイトルは、伸縮させたり、色や影を付けたりすることができます。



横書き文字ツールまたは縦書き文字ツールを選択

1. 次のいずれかの操作を行います。

- ビデオクリップの上に新しいタイトルをスーパーインポーズする場合は、クリップを選択します。
- 背景ビデオのないタイトルを追加するには、エキスパートビュータイムラインの最初のクリップを選択します。プロジェクトのアセットパネルで、パネルオプションから「新規項目」を選択して、「ブラックビデオ」を選択します。エキスパートビュータイムラインで、新しいブラックビデオクリップをムービーの先頭にドロップします。

2. スーパーインポーズされるクリップまたはブラックビデオクリップが選択された状態で、パネルオプションメニューから「新規項目」を選択し、「タイトル」を選択します。Adobe Premiere Elements が、初期設定のテキストを、タイトル編集モードでモニターパネルに配置します。

3. 次のいずれかの操作を行います。

- 横書き文字を追加する場合は、初期設定のテキストをダブルクリックして、上書き入力します。
- 縦書き文字を追加する場合は、文字ツールボタンを押し続けると表示されるメニューから「縦書き文字ツール」を選択します。モニターパネルをクリックして、タイトルを入力します。

4. モニターパネルで選択ツールをクリックし、テキストを目的の位置に配置します。

タイトルが保存され、プロジェクトのアセットパネルと、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインに追加されます。

[トップへ戻る](#)

## アニメーションテキストが含まれたタイトルの作成

あらかじめ設定されているアニメーションは、どの静止タイトルにも簡単に適用することができます。テキストアニメーションプリセットを使用すると、タイトル内の文字をすばやく簡単にアニメートできます。文字を画面にポップ表示またはフェード表示させたり、流れるように移動させることができます。例えば、文字ごとにフェードインプリセットを使用すると、タイトルの文字を1文字ずつ徐々に表示して、最終的にタイトルの文字すべてを表示させることができます。アニメーションをプレビューするには、色調補正パネルの「アニメーション」タブの上にカーソルを移動します。

1. 次のいずれかの操作を行います。

- クイックビュータイムラインで、スーパーインポーズされるクリップを選択します。モニターパネルで、クリップをクリックし、タイトルテキストをダブルクリックします。
- エキスパートビュータイムラインで、タイトルクリップをダブルクリックします

色調補正パネルがテキストオプション表示に切り替わります。

2. 色調補正パネルで、「アニメーション」タブの下のアニメーションプリセットを選択します。

3. プリセットをタイトルに適用するには、次のいずれかの操作を行います。

- 「適用」をクリックします。
- プリセットをモニターウィンドウにドロップし、タイトルテキストの上にドロップします。

注意： タイトルからアニメーションを削除するには、タイトルテキストを選択して、色調補正パネルの「アニメーション」タブの下部にある「削除」ボタンをクリックします。

[トップへ戻る](#)

## ロールタイトルまたはクロールタイトルの作成

プロジェクトによっては、静止しているタイトル、グラフィックおよび画像でも十分な場合がありますが、タイトルを画面内で移動させたい場合もあります。ロールやクロールのオプションを使用すると、動きのある本格的なタイトルをすぐに作成することができます。動きの速度は、クイックビュータイムラインでのタイトルの長さによって決まります。タイトルクリップの表示時間を長くするほど、動きは遅くなります。

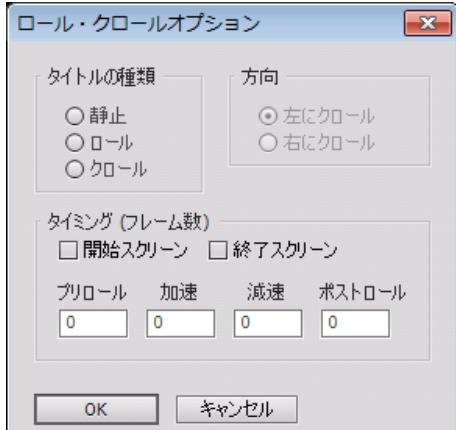
ロールタイトルでは、文字が画面を垂直方向に流れます。

クロールタイトルでは、文字が画面を水平方向に流れます。

キーフレームを使用すると、特定の時間での位置をキーフレームで指定することで、独自に作成したパスに沿って文字を移動させることができます。

注意： アニメーションプリセットを使用するタイトルに、ロールタイトルやクロールタイトルを追加したり、キーフレームを適用することはできません。アニメーションプリセットを適用すると、ロールタイトル、クロールタイトルまたはキーフレームの設定が上書きされます。

ロールタイトルとクロールタイトルの切り替え、クロールの方向の指定、動きのタイミングの設定には、「ロール・クロールオプション」を使用します。



ロールするタイトルは、一般的には制作クレジットに使用します。

### ロールタイトルまたはクロールタイトルの作成

- 次のいずれかの操作を行います。
  - ロールするタイトルを作成するには、テキスト／ロール・クロールオプション／ロールを選択します。
  - クロールするタイトルを作成するには、テキスト／ロール・クロールオプション／クロールを選択します。
- タイトルのテキストおよびグラフィックのオブジェクトを作成します。モニターパネルのスクロールバーを使用して、タイトルの表示エリアの外側の領域を表示します。タイトルをクリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインに追加すると、隠れている表示エリアの外側の領域がロールまたはクロールされて表示されます。
- ロール・クロールオプションダイアログボックスの「ロール・クロールオプション」をクリックします。
- 必要に応じてオプションを指定し、「OK」をクリックします。  
注意： 方向は、クロールするタイトルの場合にのみ指定できます。ロールタイトルは、常に画面の下から上に向かって移動します。

### ロールとクロールのオプションの設定

- 次のいずれかの操作を行います。
  - クリックビュータイムラインで、スーパーインポーズされるクリップを選択します。モニターパネルで、クリップをクリックし、タイトルテキストをダブルクリックします。
  - エキスパートビュータイムラインで、タイトルクリップをダブルクリックします（必要に応じて、ビデオトラックをスクロールして、ビデオ 2 トラックを表示します）。

色調補正パネルがテキストオプション表示に切り替わります。

- テキスト／ロール・クロールオプションを選択し、必要に応じて次のオプションを設定します。モニターパネルのボックスの外側をクリックして、変換したタイトルを保存します。  
タイトルの種類 使用するタイトルの種類を指定します。ロールタイトルまたはクロールタイトルを静止タイトルに変換すると、ロールまたはクロール用に作成したボックスが表示エリアの外側の領域に伸びます。

開始スクリーン ロールまたはクロールが画面の外から始まり、内側へ移動します。

終了スクリーン オブジェクトが表示の外側に出るまでロールまたはクロールを続けます。

プリロール ロールまたはクロールの開始前に再生するフレーム数を指定します。

加速 再生速度に達するまでタイトルを加速しながらゆっくりロールまたはクロールするフレーム数を指定します。

減速 ロールまたはクロールが終了するまでタイトルを減速しながらゆっくりロールまたはクロールするフレーム数を指定します。

ポストロール ロールまたはクロールの終了後に再生されるフレーム数を指定します。

左にクロール、右にクロール クロールの移動方向を指定します。

### テンプレートからのタイトルの作成

[トップへ戻る](#)

テンプレートによっては、赤ちゃんの誕生や旅行など、ムービーのテーマにぴったりのグラフィックが含まれています。テキストデータが含まれているテンプレートは、文字を置き換えるだけでムービーのクレジットを作成することができます。また、背景に透明部分（黒の背景で表示されます）があるテンプレートでは、タイトルの背景にビデオを表示できます。全体が完全に不透明なテンプレートも用意されています。

テンプレート上の各テキストまたはグラフィックオブジェクトは、選択して削除または上書きすることで、どれも簡単に変更でき、タイトルにオブジェクトを追加することもできます。テンプレートを変更して作成した独自のタイトルは、プロジェクトとともに保存され、元のテンプレートは変更されません。

注意： 新しいテンプレートを適用すると、新しいテンプレートのコンテンツが既存のテンプレートコンテンツにスーパーインポーズされます。

- アクションバーの「タイトルとテキスト」をクリックします。
- タイトルとテキストパネルでテンプレートカテゴリを選択して、テンプレートを参照します。

テンプレートの追加作業は、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで行うことができます。

- クイックビュータイムラインで作業する場合は、次のいずれかの操作を行います。

- タイトルテンプレートを、タイトルとテキストパネルからクイックビュータイムラインの任意のターゲットエリアにドラッグします。ターゲットにクリップが存在する場合、それが右に移動され、新しいタイトル用の空間が設けられます。
- クイックビュータイムラインでクリップを選択し、テンプレートをタイトルとテキストパネルからモニターパネルにドラッグします。新規タイトルが選択したクリップにスーパーインポーズされます。
- クイックビュータイムラインでクリップを選択し、適用するテンプレートを選択して、「適用」をクリックします。

- エキスパートビュータイムラインで作業する場合は、次のいずれかの操作を行います。

- タイトルテンプレートを、タイトルとテキストパネルからエキスパートビュータイムラインのビデオトラックの任意の位置にドラッグします。
- 時間インジケーターをタイトルの配置位置にドラッグし、テンプレートをモニターパネルにドラッグします。
- エキスパートビュータイムラインでクリップを選択し、適用するテンプレートを選択して、「適用」をクリックします。

- 必要に応じてタイトルを変更します。

---

[トップへ戻る](#)

## オンラインタイトルテンプレートの適用

Adobe Premiere Elements では、オンラインで利用できるタイトルテンプレートが多数あります。

- タイトルテンプレートを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）します。
- 選択したテンプレートをダウンロードするには、「今すぐダウンロード」をクリックします。すべてのタイトルテンプレートをダウンロードするには、「すべてをダウンロード」をクリックします。
- （オプション）Adobe Premiere Elements で作業を継続しながらバックグラウンドでコンテンツをダウンロードするには、「バックグラウンドでダウンロード」ボタンをクリックします。

タイトルテンプレートを、タイトルとテキストパネルからクリップにドラッグすると、テンプレートのオンラインコンテンツがダウンロードされます。次に、ダウンロードされたコンテンツがテンプレートに適用されます。コンテンツの右上隅の青のバーは、コンテンツがダウンロードされていないことを示します。

注意： オンラインコンテンツをダウンロードするには、インターネットに接続する必要があります。

---

[トップへ戻る](#)

## タイトルのトリミング

ムービー全体でタイトルのすべてのインスタンスをトリミングするには、プロジェクトのアセットパネルを使用します。個別のタイトルインスタンスをトリミングするには、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでタイトルを選択します。インスタンスをトリミングすると、エキスパートビュータイムラインのインスタンスの長さは影響を受けますが、プロジェクトのアセットパネルの元のクリップの長さは影響を受けません。

### タイトルのすべてのインスタンスのトリミング

- エキスパートビューで、「プロジェクトのアセット」をクリックし、プロジェクトのアセットパネルを表示します。
- プロジェクトのアセットパネルでタイトルをダブルクリックします。タイトルがプレビューウィンドウに表示されます。
- プレビューウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。
  - インを設定ハンドルまたはアウトを設定ハンドルをドラッグして、タイトルをトリミングします。
  - 新しいインポイントまたはアウトポイントを設定するには、時間インジケーターを目的の場所にドラッグして、インを設定ボタンまたはアウトを設定ボタンをクリックします。
- プレビューウィンドウの「閉じる」ボタンをクリックします。

トリミングしたタイトルがプロジェクトのアセットパネルに保存されます。

### エキスパートビュータイムラインの個々のタイトルインスタンスのトリミング

- エキスパートビュータイムラインで、いずれかのビデオトラックでトリミングするタイトルを見つけます。ビデオトラックのスクロールバーをドラッグしないとタイトルが表示されないこともあります。
- タイトルの端にカーソルを合わせ、カーソルがリップルトリミングカーソル  に変わったら、タイトルの端をドラッグしてトリミングします。間隔は自動的に詰められます。タイトルで使用するブラックビデオクリップを作成した場合も、トリミングが必要になります。

間隔を詰めずにトリミングするには、Ctrl キー（Mac OS では command キー）を押しながらクリップの端をドラッグします。

## 関連項目

---



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# テキストの編集と書式設定

## 編集するタイトルの選択

テキストの自動折り返し

フォント、フォントスタイルおよびサイズの設定

行揃えおよび向きの設定

[トップへ戻る](#)

## 編集するタイトルの選択

タイトルを編集するには、対象となるタイトルをモニターパネルで選択する必要があります。

### 1. 次のいずれかの操作を行います。

- クイックビュータイムラインで、タイトルクリップまたはタイトルがスーパーインポーズされるクリップを選択します。モニターパネルで、クリップをクリックして選択し、編集するタイトルテキストをダブルクリックします。
- エキスパートビュータイムラインでは、右側にあるスクロールバーを使用して、タイトルが適用されたビデオトラックのタイトルを表示する必要がある場合があります。

タイトル編集ツールが表示され、ツールが文字ツールに変わります。プロジェクトのアセットパネルがテキストオプション表示に切り替わり、タイトルに含まれているテキストのオプションを指定できるようになります。

### 2. モニターパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- 挿入点を移動するには、文字の間をクリックするか、左右の矢印キーを使用します。
- 1文字または連続する複数の文字を選択するには、点滅している挿入点のカーソルからドラッグして文字を選択します。
- テキストオブジェクトまたはグラフィックオブジェクト全体の書式を設定するには、オブジェクトをクリックして選択し、その属性を変更します。

[トップへ戻る](#)

## テキストの自動折り返し

### 1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。

### 2. 次のいずれかの操作を行います。

- テキスト／折り返しを選択します。
- モニターパネルを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「折り返し」を選択します。

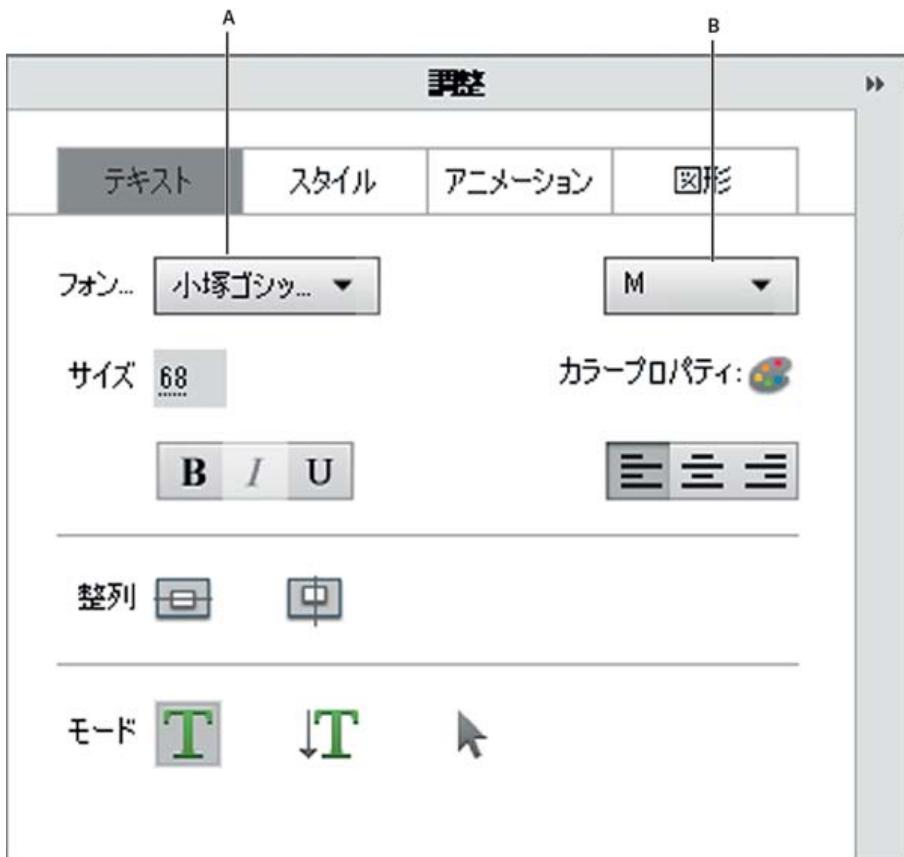
### 3. モニターパネルをクリックして、タイトルを入力します。

カーソルがタイトルセーフマージンに達すると、自動的にテキストが折り返されます。

[トップへ戻る](#)

## フォント、フォントスタイルおよびサイズの設定

一部のオブジェクトプロパティ（塗りのカラーやシャドウなど）は、作成するすべてのオブジェクトに共通しています。その他のプロパティはテキストオブジェクトに固有です。フォント、フォントスタイル、行揃えなどのテキストコントロールは、色調補正パネルにあります。また、モニターパネルのボックスを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）すると表示されるポップアップメニューにもあります。



#### 色調補正パネルのフォントオプション

A. フォントオプション B. フォントスタイルオプション

**注意：** 色調補正パネルの「スタイル」セクションを使用すると、自分の好みの属性（カラー、シャドウなど）を簡単に任意のオブジェクトに適用できます。

#### フォントの指定

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. モニターパネルで、テキストを選択し、次の操作を行います。
  - 色調補正パネルの「テキスト」タブで、フォントメニューからフォントを選択します。

#### フォントスタイルの指定

多くのフォントには、太字、斜体、細いフォントなどが組み込まれています。どのような書体があるかは、フォントによって異なります。

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. モニターパネルで、テキストを選択します。
3. 色調補正パネルの「テキスト」タブで、次のいずれかの操作を行います。
  - フォントスタイルメニューからスタイルを選択します。
  - 太字、斜体、および下線フォントスタイルアイコンを1つまたは複数クリックします。

**注意：** 太字や斜体がフォントに組み込まれていない場合は、フォントスタイルアイコンがグレー表示になります。下線は、すべてのフォントに付けることができます。

#### フォントサイズの変更

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. モニターパネルで、テキストを選択し、次の操作を行います。
  - 色調補正パネルの「テキスト」タブで、「サイズ」の値を変更します。
  - モニターパネルのタイトルを右クリック（Mac OSではcontrolキーを押しながらクリック）して、コンテキストメニューから「サイズ」を選択します。

## 段落テキストの行揃えの変更

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. モニターパネルで、段落テキストオブジェクトを選択します。
3. 色調補正パネルの「テキスト」タブで、次のいずれかの操作を行います。
  - テキストをボックスの左端に揃えるには、「テキストを左に整列させる」をクリックします。
  - テキストをボックスの中央に配置するには、「テキストの中央揃えを」クリックします。
  - テキストをボックスの右端に揃えるには、「テキストを右に整列させる」をクリックします。

## テキストの向きの変更

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. モニターパネルで、テキストオブジェクトを選択します。
3. 色調補正パネルで、「横書き文字ツール」または「縦書き文字ツール」を選択します。

## 段落テキストの文字列の調整

1. モニターパネルで、段落テキストオブジェクトを選択します。
2. テキストを囲むボックスの任意のハンドルをドラッグしてボックスのサイズを変更します。

## 関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# タイトルへの図形および画像の追加

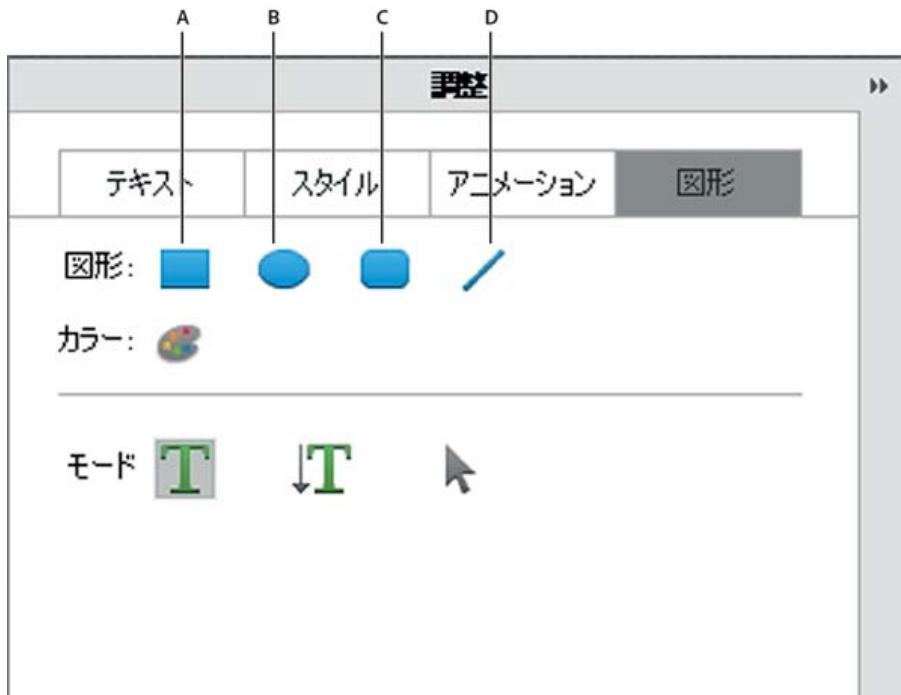
## タイトル用の図形オブジェクトの作成

### タイトルへの画像の追加

[トップへ戻る](#)

## タイトル用の図形オブジェクトの作成

モニターパネルの描画ツールを使用すると、四角形、楕円、線など、様々な図形を作成できます。描画した図形には、スタイルを適用したり、塗り属性とストローク属性を変更したりできます。



### 描画ツール

A. 長方形 B. 楕円形 C. 角丸長方形 D. ライン

- 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
- モニターパネルで、描画ツールを選択します。
- 次のいずれかの操作を行います。
  - Shift キーを押しながらドラッグすると、縦横比を固定したまま図形を描きます。
  - Alt キーを押しながらドラッグすると、中心から図形を描きます。
  - Shift+Alt キーを押しながらドラッグすると、縦横比を固定したまま図形を中心から描きます。
  - 対角線方向にドラッグすると、ポインターの位置に応じて、描画中の図形が対角線方向に反転します。
  - 上下左右にドラッグすると、ポインターの位置に応じて、図形が上下左右に反転します。
- スタイルを適用するには、色調補正パネルの「スタイル」セクションでスタイルオブジェクトをクリックします。

[トップへ戻る](#)

## タイトルへの画像の追加

タイトルに画像を追加する場合、画像はグラフィック要素として追加したり、ボックス内に配置してテキストの一部として扱ったりすることができます。Premiere Elements では、ビットマップ画像とベクトルベースのアートワークの両方を使用できます。モニターパネルでは、ベクトルベースのアートはラスタライズされてビットマップに変換されます。初期設定では、挿入した画像は元のサイズで表示されます。画像をタイトルに插入したら、ほかのオブジェクトと同じようにプロパティ（スケールなど）を変更できます。

注意： テキストやグラフィックオブジェクトとは異なり、タイトルに追加した画像は、タイトルには埋め込まれません。その代わり、プロジェクトのアセットパネルに表示されている項目がオーディオおよびビデオのソースファイルを参照するように、画像はソースファイルを参照します。

## タイトルへの画像の配置

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
  2. モニターパネルで、次のいずれかの操作を行います。
    - モニターパネルを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、画像／画像を追加を選択します。
    - テキスト／画像／画像を追加を選択します。
- Premiere Elements では、画像は作成したときのサイズで読み込まれます。
3. モニターパネルで、画像を目的の位置にドラッグします。必要に応じて、サイズ、不透明度、回転およびスケールを調整することができます。
- 注意： デジタルカメラで作成した画像は、ビデオプロジェクトの画面サイズよりも大きいことがあります。画像を変形せずにサイズを変更するには、Shift キーを押しながら画像のコーナーポイントのハンドルをドラッグするか、テキスト／変形／スケールを選択します。

## テキストボックスへの画像の配置

テキストボックスに配置した画像は、文字の追加や削除に伴う移動に関して、テキスト文字と同様に処理されます。また、ストロークなど、ほかの文字と同じ属性を指定することもできます。

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
  2. 色調補正パネルで、「横書き文字ツール」または「縦書き文字ツール」を選択します。
  3. モニターパネルで、画像を挿入する場所をクリックしてテキストボックスを作成します。
  4. 次のいずれかの操作を行います。
    - モニターパネルを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、画像／テキストに画像を挿入を選択します。
    - テキスト／画像／テキストに画像を挿入を選択します。
5. 画像ファイルを選択して、「開く」ボタンをクリックします。

## 画像のサイズまたは縦横比を元に戻す

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. 画像を選択して、次のいずれかの操作を行います。
  - テキスト／画像／画像のサイズを元に戻すを選択します。
  - テキスト／画像／画像の縦横比を元に戻すを選択します。

注意： 画像またはビデオを背景としてのみ使用する場合は、画像またはビデオのクリップにタイトルをスーパーインポーズします。

## 関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# タイトル内のオブジェクトの配置

[重ねる順序の変更](#)  
[オブジェクトの中央揃え](#)  
[オブジェクトの整列と分布](#)  
[オブジェクトの変形](#)

## 重ねる順序の変更

[トップへ戻る](#)

重なり合うオブジェクトを作成した場合は、「アレンジ」コマンドを使用して重ねる順序を制御することができます。

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. 移動するオブジェクトを選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
  - オブジェクトを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「アレンジ」を選択します。
  - テキスト／アレンジを選択します。
4. 次のいずれかを選択します。

最前面へ オブジェクトを最前面に移動します。

前面へ オブジェクトを、その上に重なっているオブジェクトの前面に移動します。

最背面へ オブジェクトを最背面に移動します。

背面へ オブジェクトを、その下に重なっているオブジェクトの背面に移動します。

注意： テキストまたは図形が何重にも重なっている場合、そこから目的の要素だけを選択するのが難しいことがあります。このような場合は、テキスト／選択を使用するか、右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して「選択」コマンドを選択し、重なっている要素間で目的の要素を簡単に選択できます。

## オブジェクトの中央揃え

[トップへ戻る](#)

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. 1つまたは複数のオブジェクトを選択して、色調補正パネルで次のいずれかの操作を行います。
  - オブジェクトを垂直方向の中央に配置するには、垂直方向中央ボタンをクリックします。
  - オブジェクトを水平方向の中央に配置するには、水平方向中央ボタンをクリックします。

## オブジェクトの整列と分布

[トップへ戻る](#)

「オブジェクトの整列」コマンドおよび「オブジェクトの分布」コマンドを使用すると、モニターパネルのタイトル内で選択したオブジェクトを等間隔に整列することができます。オブジェクト（テキストボックスや図形）の整列または分布は縦方向にも横方向にも実行することができます。横方向の整列を実行すると、選択したオブジェクトは、選択した揃え位置に最も近いオブジェクトの横軸の端に沿って整列されます。縦方向の整列を実行すると、選択したオブジェクトは、選択した揃え位置に最も近いオブジェクトの縦軸の端に合わせて整列されます。

オブジェクトを選択して整列および分布を実行する場合は、次の点に注意してください。

- 整列オプションを実行すると、選択したオブジェクトは、新しい整列位置に最も近いオブジェクトに合わせて整列されます。例えば、右揃えの場合、選択したすべてのオブジェクトは、その中で最も右寄りのオブジェクトに合わせて整列されます。
- 分布オプションを実行すると、選択したオブジェクトは、両端のオブジェクト間で等間隔に並べられます。例えば、縦方向の分布オプションの場合、選択したオブジェクトはその中で最も上と最も下のオブジェクト間で分布されます。
- サイズの異なるオブジェクトを分布した場合、オブジェクト間のスペースは等間隔にならないことがあります。例えば、中央揃えの分布を実行すると、オブジェクトの中心点間のスペースは等間隔になりますが、サイズが異なる各オブジェクトの間隔はそれぞれ異なります。選択したオブジェクトを等間隔に整列するには、「水平方向均等割り付け」または「垂直方向均等割り付け」オプションを使用します。

## オブジェクトの整列

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. モニターパネルで、2つ以上のオブジェクトを Shift キーを押しながら選択するか、それらを囲むようにドラッグして選択します。

3. 次のいずれかの操作を行います。
  - 選択したオブジェクトを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「オブジェクトの整列」をクリックします。
  - テキスト／オブジェクトの整列を選択します。
4. 整列の種類を選択します。

## オブジェクトの分布

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. モニターパネルで、3つ以上のオブジェクトを Shift キーを押しながら選択するか、それらを囲むようにドラッグして選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
  - 選択したオブジェクトを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「オブジェクトの分布」をクリックします。
  - テキスト／オブジェクトの分布を選択します。
4. 分布の種類を選択します。

[トップへ戻る](#)

## オブジェクトの変形

オブジェクトの位置、回転、スケール、および不透明度（これらを総称して変形プロパティといいます）を自由に調整することができます。オブジェクトを変形するには、モニターパネル内でドラッグするか、テキストメニューのコマンドを選択します。

### オブジェクトの不透明度の調整

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. モニターパネルで、オブジェクトを選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
  - オブジェクトを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）し、変形／不透明度を選択します。
  - テキスト／変形／不透明度を選択します。
4. 不透明度の新しい値を入力して、「OK」をクリックします。  
注意： 不透明度プロパティの設定によって、タイトル内のオブジェクトの不透明度が調整されます。エフェクトを使用して、ほかのビデオクリップと同じように、エキスパートビュータイムライン内のタイトル全体の不透明度を設定できます。

## オブジェクトの移動

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
  2. モニターパネルで、1つまたは複数のオブジェクトを選択します。
  3. 次のいずれかの操作を行います。
    - 選択したオブジェクトを新しい位置へドラッグします。
    - テキスト／変形／位置を選択します。x 座標および y 座標の新しい値を入力して、「OK」をクリックします。
    - 選択したオブジェクトを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、変形／位置を選択します。x 座標および y 座標の新しい値を入力して、「OK」をクリックします。
- 注意： x 座標と y 座標の値は、タイトルの左上隅が 0, 0 である座標系に対応します。x と y の値を入力すると、Premiere Elements によって、選択したオブジェクトの境界ボックスの中心がその位置に配置されます。

## オブジェクトの拡大または縮小

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. モニターパネルで、1つまたは複数のオブジェクトを選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
  - 幅を変更するには、オブジェクトの境界ボックスの左または右のハンドルをドラッグします。
  - 高さを変更するには、オブジェクトの境界ボックスの上または下のハンドルをドラッグします。
  - オブジェクトの縦横比を固定したまま変更するには、コーナーポイントおよび境界ボックスのハンドルを Shift キーを押しながらドラッグします。
  - 拡大または縮小を行った後に縦横比を元に戻すには、オブジェクトのコーナーポイントのドラッグ中に Shift キーを押します。
  - 中心点を固定して拡大または縮小するには、Alt キーを押しながらオブジェクトのコーナーポイントをドラッグします。
  - スケール値を比率（%）で設定するには、テキスト／変形／スケールを選択するか、オブジェクトを右クリック（Mac OS では control

キーを押しながらクリック) して変形／スケールを選択します。値を指定して、「OK」をクリックします。

注意： 横書き文字ツールまたは縦書き文字ツールで作成したテキストオブジェクトの境界ボックスのハンドルをドラッグすると、フォントのサイズが変更されます。

## 関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# カラーとシャドウをタイトルに追加

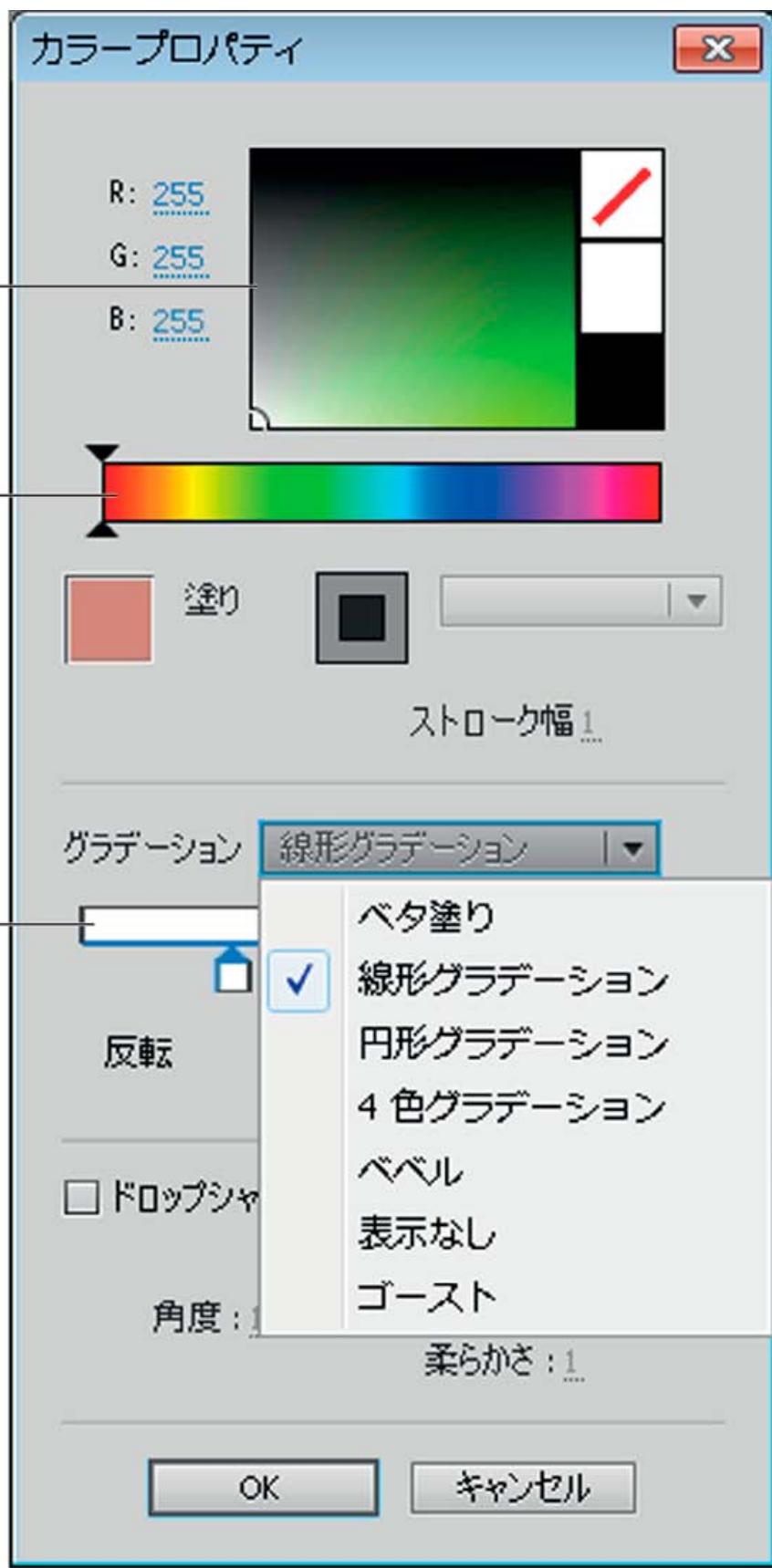
[タイトルオブジェクトへのカラーの適用](#)

[ドロップシャドウの作成](#)

[タイトルオブジェクトへのカラーの適用](#)

[トップへ戻る](#)

カラープロパティダイアログボックスを使用すると、モニターパネルで作成した各オブジェクトまたはオブジェクトのグループにカラーを指定することができます。カラープロパティダイアログボックスには、オブジェクトのストローク、塗りおよびシャドウのカラーと種類を設定するコントロールがあります。グラデーションメニューには、塗りまたはストロークのカラーの適用方法を設定するためのオプションがあります。選択するグラデーションの種類によっては、さらにカラーストップが表示されて、グラデーションの各部に異なるカラーを選択できるものがあります。



カラープロパティダイアログボックス

A. カラーピッカー B. カラースペクトル C. グラデーションのカラーストップコントロール

カラープロパティの組み合わせは、スタイルとして保存することができます。スタイルは、色調補正パネルの「スタイル」タブにサムネイルで表示されるため、クリックするだけでオブジェクトに適用できます。スタイルを利用すれば、プロジェクトで使用する複数のタイトルでスタイルの一貫性を保つことができます。

## 塗りの設定

カラープロパティダイアログボックスを使用して、オブジェクトの塗りを設定できます。オブジェクトの塗りプロパティは、オブジェクトの輪郭の中の領域を定義します。グラフィックオブジェクト内、またはテキストオブジェクトの各文字の輪郭内の領域を定義します。

注意： カラープロパティダイアログボックスの塗りボックスは、色調補正パネルの「スタイル」タブのプリセットスタイルをオブジェクトに適用した場合にだけ使用可能になります。これらのスタイルには、塗りとストロークが含まれていて、それらのプロパティは変更することができます。

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. 塗りを含むオブジェクトを選択します（必要に応じて、色調補正パネルの「スタイル」タブでスタイルをクリックして、オブジェクトに適用します）。
- 注意： パネルの左上隅にあるプリセットスタイルを除き、タイトルスタイル内のすべてのプリセットスタイルには、塗りが含まれています。
3. 色調補正パネルの「テキスト」タブで、カラープロパティボタンをクリックします。
4. カラープロパティダイアログボックスで、塗りボックスを選択します。
5. グラデーションメニューから、塗りに使用するグラデーションの種類を選択します。  
注意： 「線形グラデーション」、「円形グラデーション」、または「4色グラデーション」を選択すると、カラーストップコントロールが表示されます。各カラーストップをクリックして、それぞれに異なるカラーを選択することができます。
6. カラーを設定するには、次のいずれかの操作を行います。
  - 塗りを透明にするには、カラーなしボックスをクリックします。
  - カラーを 100 %白に設定するには、白のボックスをクリックします。
  - カラーを 100 %黒に設定するには、黒のボックスをクリックします。
  - 色相を設定するには、四角形のスペクトル内のカラーをクリックし、スペクトルの上のカラーピッカーで目的の色をクリックして指定します。
  - カラーを数値で設定するには、値をドラッグするか、クリックして数値を入力して、RGB の値を設定します。

## ストロークの設定

オブジェクトのストロークの設定、またはアウトラインの設定（ストロークを含むスタイルを適用してある場合）には、カラープロパティダイアログボックスを使用します。

注意： カラープロパティダイアログボックスのストロークボックスは、色調補正パネルの「スタイル」タブのプリセットスタイルをオブジェクトに適用した場合にだけ使用可能になります。

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
2. ストロークを含むオブジェクトを選択します（必要に応じて、色調補正パネルのスタイルをクリックします）。
- 注意： パネルの左上隅にあるプリセットスタイルを除き、スタイル内のすべてのプリセットスタイルには、ストロークが含まれています。
3. 色調補正パネルで、カラープロパティボタンをクリックするか、オブジェクトを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して「カラープロパティ」を選択します。
4. ストロークボックスを選択します。
5. ストロークメニューで、使用するストロークを選択します（ストロークによっては、複数の「ストローク」オプションがないことがあります）。
6. 「ストローク幅」には、ストロークの幅をピクセル単位で指定します。
7. グラデーションメニューから、塗りに使用するグラデーションの種類を選択します。  
注意： 「線形グラデーション」、「円形グラデーション」、または「4色グラデーション」を選択すると、カラーストップコントロールが表示されます。各カラーストップをクリックして、それぞれに異なるカラーを選択することができます。
8. カラーを設定するには、次のいずれかの操作を行います。
  - ストロークを透明にするには、カラーなし  ボックスをクリックします。
  - カラーを 100 %白に設定するには、白のボックスをクリックします。
  - カラーを 100 %黒に設定するには、黒のボックスをクリックします。
  - 色相を設定するには、四角形のスペクトル内のカラーをクリックし、スペクトルの上のカラーピッカーボックスで目的の色をクリックして指定します。
  - カラーを数値で設定するには、値をドラッグするか、クリックして数値を入力して、RGB の値を設定します。

## グラデーションの種類

グラデーションの種類を使用するには、モニターウィンドウでタイトルオブジェクトを選択し、色調補正パネルのカラープロパティボタンをクリックします。

ベタ塗り 単色による塗りを作成します。

線形グラデーション、円形グラデーション 線形グラデーションでは、一定方向の 2 色グラデーションが作成されます。円形グラデーションでは、円形の 2 色グラデーションが作成されます。

左と右のボックス（カラーストップ）には、それぞれグラデーションの開始カラーと終了カラーが表示されます。カラーを選択する前に、カラーストップを選択します。カラーストップをドラッグすると、選択した2色間でのグラデーションの滑らかさを調整することができます。

「角度」オプション（「線形グラデーション」を指定した場合のみ利用可能）では、グラデーションの角度を指定します。「反転」オプションでは、カラースポットの反転を指定します。「繰り返し」オプション（「円形グラデーション」を指定した場合だけ利用可能）では、グラデーションパターンの繰り返し回数を指定します。

4色グラデーション 4色構成のグラデーションによる塗りを作成します。

4つのカラーストップで、オブジェクトのそれぞれの角から始まるカラーを指定します。カラーを選択する前に、カラーストップを選択します。

ペベル エッジにペベルのような効果を追加します。左と右のボックスには、それぞれオブジェクトのカラーとペベルのカラーが表示されます。カラーを設定する前に、調整するボックスを選択します。「バランス」オプションでは、影の色が占めるペベル部分の割合（%）を指定します。

表示なし シャドウを表示しない透明の塗りが作成されます。オブジェクトにストロークがある場合、そのストロークが表示される場合があります。

ゴースト シャドウを表示する透明の塗りが作成されます。カラープロパティダイアログボックスで、ドロップシャドウを指定します。

「表示なし」および「ゴースト」は、シャドウおよびストロークのあるオブジェクトに使用すると効果があります。

[トップへ戻る](#)

## ドロップシャドウの作成

モニターパネルで作成する任意のオブジェクトにドロップシャドウを追加できます。ドロップシャドウを追加すると、オブジェクトが3次元に見え、背景画像から浮き出しているように見えます。例えば、テキストにドロップシャドウを追加すると、複雑な背景画像上にスーパーインポーズしたときに読みやすくなります。

1. 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。

2. オブジェクトを選択し、色調補正パネルのカラープロパティボタンをクリックします。

3. カラープロパティダイアログボックスで、「ドロップシャドウ」チェックボックスを選択します。

4. 必要に応じて、次の値を設定します。

角度 オブジェクトに対する影の角度を指定します。

距離 オブジェクトに対する影のオフセットをピクセル数で指定します。

柔らかさ シャドウをぼかす、またはシャープにする度合いを指定します。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# タイトル内へのビデオの追加

「タイトル内にビデオを追加」ガイド付き編集では、タイトル内にビデオを追加して、インパクトのある魅力的なタイトルを作成する方法を案内します。このガイド付き編集は、エキスパートビューでのみ利用可能です。

1. 「エキスパート」をクリック後、「ガイド」をクリックします。「ガイド付き編集」のリストから、「タイトル内にビデオを追加」を選択します。



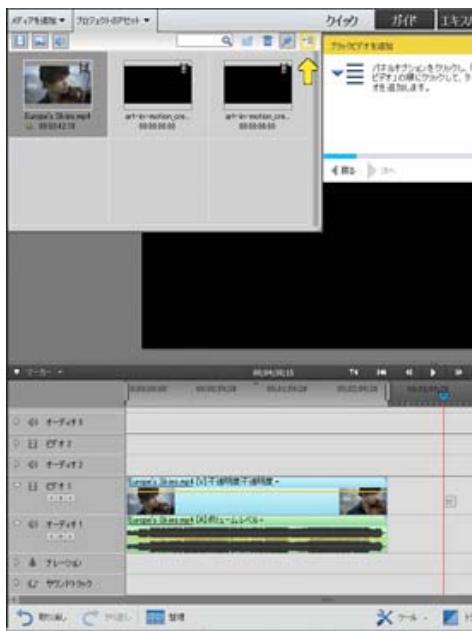
「ガイド付き編集」を選択

2. 「メディアを追加」をクリックして、クリップを読み込みます。
3. メディアソースを選択します。例えば、ビデオクリップがコンピューターのハードドライブにある場合は、「ファイルとフォルダー」を選択します。



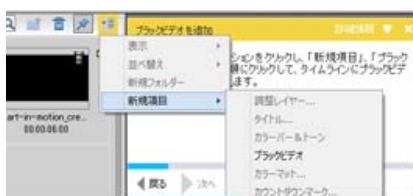
メディアソースを選択

4. 読み込むファイルとフォルダを選択し、「開く」(Win) または「インポート」(Mac) をクリックします。複数のファイルを選択するには、コマンドキーまたは Shift キーを押しながら選択します。
5. 読み込んだクリップはすべてプロジェクトのアセット bin に保存されます。これらのクリップをタイムラインのビデオ 1 トラックにドラッグ & ドロップします。



ビデオクリップをビデオ 1 トラックにドラッグ

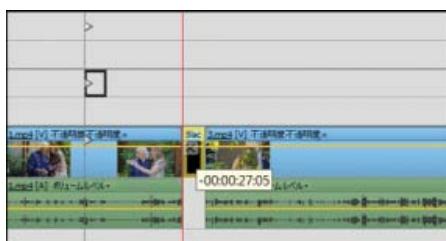
6. ブラックビデオをタイムラインに追加します。プロジェクトのアセット／パネルオプション／新規項目／ブラックビデオをクリックします。



ブラックビデオを追加

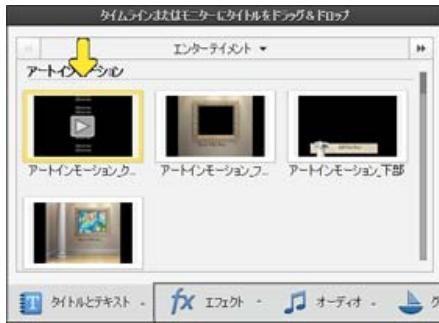
7. ブラックビデオをドラッグしてビデオ 2 のトラックにドロップし、ビデオ 1 のトラック上のクリップの上に直接配置します。

ビデオ 2 トラックが表示されていない場合は、タイムラインを展開します。



ビデオクリップの上のトラックにブラックビデオを追加

8. ブラックビデオのデュレーションを、少なくともエフェクトの表示される 10 秒間に表示されるように拡張します。
9. アクションバーで「タイトルとテキスト」をクリックします。リストからビデオ 3 トラックにタイトルをドラッグ & ドロップします。最適な結果を得るには、初期設定のタイトルを使用します。



#### タイトルを選択

10. タイトル（ビデオ 3 トラック）のデュレーションを、ブラックビデオ（ビデオ2 トラック）のデュレーションと一致するように拡張します。デュレーションを調整したら、「次へ」をクリックします。
11. モニターのタイトルをダブルクリックし、タイトルを入力します。
12. 調整／調整タブから、フォントやフォントサイズを変更できます。

「調整」タブの矢印モードを使用して、タイトルを希望の位置に移動します。



#### タイトルのフォントや位置の調整

13. アクションバーの「エフェクト」をクリックします。
14. 「キーイング」カテゴリから「トラックマットキー」エフェクトを選択します。タイムライン上のブラックビデオ（ビデオトラック 2）にエフェクトをドラッグ&ドロップします。



#### トラックマットキー

15. 「適用されたエフェクト」のトラックマットキーで、次の操作を行います。
  - a. 「マット」ドロップダウンメニューから「ビデオ 3」を選択します。
  - b. 「反転」オプションを選択します。



## トラックマットオプション

16. タイトル調整パネルで、様々なシェイプのビデオを追加できます。
17. ソースモニターの再生ボタンをクリックして、適用されたガイド付き編集を表示します。品質を向上させるには、「レンダリング」をクリックします。



ビデオがタイトル内に表示される

---

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# テキストとグラフィックへのスタイルの適用

[スタイルについて](#)

[スタイルの作成](#)

[オブジェクトへのスタイルの適用](#)

[スタイルの削除、複製、名前変更または設定](#)

## スタイルについて

[トップへ戻る](#)

Premiere Elements には、タイトルの作成で使用可能なスタイルが数多く含まれており、テキスト、グラフィックまたはその両方に適用できます。それぞれのスタイルには、フォント、ストローク、カラー、ドロップシャドウなどの属性のあらかじめ設定された値が含まれています。

作成するすべてのグラフィックとテキストブロックには、初期設定のスタイルが適用されます。スタイルを変更するには、用意されているいずれかのスタイルを選択して変更するか、初期設定のスタイルを変更します。

カラーパレットとフォントの組み合わせをスタイルとして保存して、タイトル内のあらゆるテキスト要素や図形要素に適用することができます。保存できるスタイルの数に制限はありません。モニターパネルがタイトル編集モードになっている場合、スタイルのサムネールは色調補正パネルの「スタイル」タブに表示されます。作成したカスタムスタイルは、初期設定のスタイルと同じ場所に表示されるため、別のプロジェクトにも簡単に適用できます。スタイルのサムネールは、スタイルサンプル環境設定（編集 / 環境設定 / タイトル（Mac OS では Adobe Premiere Elements 11 / 環境設定 / タイトル））で Aa から任意の 2 文字に変更できます。

## スタイルの作成

[トップへ戻る](#)

- 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
- スタイルとしてプロパティを保存するオブジェクトを選択します。
- 色調補正パネルの「スタイル」タブで、オブジェクトを右クリックして、「スタイルを保存」をクリックします。
- スタイルの名前を入力して「OK」をクリックします。新しいスタイルを示すサンプルが「スタイル」タブに表示されます。

注意： スタイルは、スタイルの基にしたオブジェクトが図形オブジェクトであっても、常にフォントとして表示されます。

## オブジェクトへのスタイルの適用

[トップへ戻る](#)

- 必要に応じて、エキスパートビュータイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニターパネルに表示します。
- モニターパネルで、スタイルを適用するオブジェクトを選択します。
- 色調補正パネルの「スタイル」タブで、適用するスタイルのサンプルをクリックします。

## スタイルの削除、複製、名前変更または設定

[トップへ戻る](#)

スタイルは、色調補正パネルの「スタイル」タブに表示されます。付属の任意のスタイルを使用したり、独自のスタイルを作成したりできます。

- タイトルを選択します。
- 色調補正パネルの「スタイル」タブで、次のいずれかの操作を行います。
  - スタイルを削除するには、スタイルを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「スタイルを削除」を選択します。
  - スタイルを複製するには、スタイルを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「スタイルを複製」を選択します。選択したスタイルの複製が「スタイル」タブに表示されます。
  - スタイル名を変更するには、スタイルを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「スタイルの名前を変更」を選択します。「スタイルの名前を変更」ダイアログボックスで新しい名前を入力して、「OK」をクリックします。欧米言語では、名前の 32 文字目以降は切り捨てられます。
  - 初期設定のスタイルを設定するには、スタイルを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「スタイルをデフォルトに設定」を選択します。初期設定したスタイルのサムネールが白い枠で囲まれ、新しいタイトルの作成時にはこれが自動的に適用されます。

注意： 新しいスタイルを選択するか、新しいタイトルを作成するまで、最後に選択したスタイルが選択されたままになります。新しいタイトルを作成する際には、初期設定のスタイルが選択されます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# テレビ用タイトルの作成

## テレビモニターでのタイトルのプレビュー タイトルセーフマージンとアクションセーフマージンの使用

### テレビモニターでのタイトルのプレビュー

[トップへ戻る](#)

完成した作品をユーザーがテレビで視聴する場合は、作業中もテレビモニターで作品をプレビューすることをお勧めします。コンピューターのモニターとテレビモニターでは画像は異なる状態で表示されるため、コンピューターのモニターでは正しく表示されても、テレビモニターでは正しく表示されないことがあります。画像の周りが切れていたり、カラーがにじんだり、水平方向の細い線がちらついたりする場合があります。問題が見つかったら、解決するのは簡単です。

### タイトルセーフマージンとアクションセーフマージンの使用

[トップへ戻る](#)

モニターパネルのタイトルセーフマージンおよびアクションセーフマージンは、実際に画面上で正しく表示される範囲の目安を示しています。モニターがタイトル編集モードになっているときは、これらのマージンは初期設定で表示されます。

セーフマージンは、放送用やビデオテープ用に編集する際に便利です。一般的なテレビではオーバースキャンと呼ばれる処理が使用されています。これは画像の外側の一部を切り捨て、中央部を拡大する処理です。オーバースキャンの幅はテレビの機種により異なるので、大抵のテレビ画面にタイトルと重要なアクションが収まるようにするには、テキストをタイトルセーフマージンの内側に収め、それ以外の重要な要素をアクションセーフマージンの内側に配置しておきます。

注意： 作成しているコンテンツを使用するメディアが Web または CD/DVD の場合は画像全体が表示されるため、必ずしもタイトルセーフマージンやアクションセーフマージンを考慮する必要はありません。



タイトルセーフマージンとアクションセーフマージン

A. タイトルセーフマージン B. アクションセーフマージン

### セーフマージンの表示または非表示

❖ テキストの追加やタイトルの編集を行っているときに、次のいずれかの操作を行います。

- モニターパネルを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）し、表示を選択して、「タイトルセーフマージン」または「アクションセーフマージン」、または「テキストベースライン」を選択します。
- テキスト／表示を選択して、「タイトルセーフマージン」、「アクションセーフマージン」、「テキストベースライン」のいずれかを選択します。

メニュー項目の横にチェックマークが表示されているマージンは表示されます。

### セーフマージンのサイズの変更

タイトルセーフエリア、アクションセーフエリアまたはその両方のサイズを調整できます（例えば、オーバースキャンの少ないモニター用にカスタマイズすることができます）。

- 編集／プロジェクト設定／一般を選択します。

プロジェクト設定ダイアログボックスが開きます。

- ビデオ画面で、タイトルセーフエリア、アクションセーフエリアまたはその両方の横と縦のパーセンテージの値を変更します。「OK」をクリックします。

## 関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# タイトルの読み込みと書き出し

---

[タイトルファイルの書き出し](#)  
[タイトルファイルの読み込み](#)

## タイトルファイルの書き出し

[トップへ戻る](#)

Premiere Elements からタイトルをファイルに書き出して、別の Premiere Elements プロジェクトで使用することができます。

1. エキスパートビューで、「プロジェクトのアセット」をクリックし、プロジェクトのアセットパネルを開きます。
2. 個別のファイルとして書き出すタイトルを選択します。
3. ファイル／書き出し／タイトルを選択します。
4. 保存するタイトルファイルの名前と場所を指定して、「保存」ボタンをクリックします。

## タイトルファイルの読み込み

[トップへ戻る](#)

別の Premiere Elements プロジェクトから書き出したタイトルを任意のプロジェクトに読み込むことができます。

1. エキスパートビューで、「プロジェクトのアセット」をクリックし、プロジェクトのアセットパネルを開きます。
2. プロジェクトのアセットパネルで右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、取り込み／ファイルとフォルダーを選択します。
3. タイトルを見つけて選択し、「開く」ボタンをクリックします。

## 関連項目

---



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ムービーへのナレーションの追加 - ガイド付き編集

ビデオクリップのビデオフッテージや画像は、物語や思想を伝えます。一方、ナレーションやボイスオーバーを追加することで、独特の感性を加えたり、ビデオクリップの物語をより効果的に伝えることができます。ビデオの一部のセクションに説明を加えて、閲覧者を惹きつけることができます。したがって、ナレーションは、特にドキュメンタリームービーや人物紹介で大きな効果があります。Adobe Premiere Elements では、ガイド付き編集によって、ビデオクリップにナレーションを簡単に追加できるようになりました。

このガイド付き編集は、ビデオクリップへのナレーションの追加に関するチュートリアルです。このガイド付き編集を使用し、ビデオクリップにナレーションを追加するには、以下の手順を実行します。

1. このガイド付き編集は、ビデオクリップへのナレーションの追加に関するチュートリアルです。

「戻る」および「次へ」をクリックして、ガイド付き編集の手順を次に進めたり前に戻ったりすることができます。



ナレーションの追加 - ガイド付き編集

2. 「メディアを追加」をクリックして、スコアを追加するビデオクリップを読み込みます。ビデオクリップが既にタイムラインに存在している場合は、この手順を無視してください。

3. メディアを読み込むオプションを選択します。

4. ガイド／ムービーへのナレーションの追加を選択します。

5. ムービーにナレーションを追加するためのマイク（入力ソース）を装着し、「次へ」をクリックします。

6. 初期設定のデバイスを選択します。

環境設定の「オーディオハードウェア」セクションで、「ASIO 設定」をクリックします。入力タブを選択し、入力デバイスを選択します。

7. ムービーにナレーションを追加するには、ナレーションを開始する場所に CTI（時間インジケーター）を移動します。アクションバーからツールパネルを開きます。「ナレーション」を選択します。

8. 「録音」をクリックして録音を開始します。「マイクの感度」でスライダーを動かして調整します。停止ボタンをクリックすると、再生が停止します。ナレーションの追加を終了するには「完了」をクリックします。

# オーディオのミキシング

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

# サウンドトラックの使用

## ビデオチュートリアル

[オーディオサウンドトラックの追加](#)

[サウンドトラックのプレビュー](#)

[サウンドトラックのビートマーカーの作成](#)

[SmartSound トラックの作成](#)

## ビデオチュートリアル

[トップへ戻る](#)

## オーディオサウンドトラックの追加

[トップへ戻る](#)

サウンドトラックトラックにオーディオクリップを追加して、ビデオクリップに含まれているサウンドや録音したナレーションを補足することができます。このトラックは、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインに表示されます。エキスパートビュータイムラインのオーディオ部分を下にスクロールしないとサウンドトラックが表示されないことがあります。通常は、BGM や環境音が含まれているクリップを追加します。

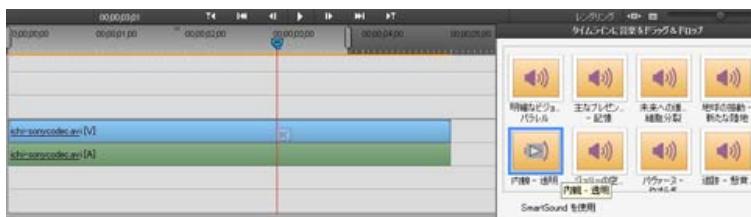
- 必要に応じて、目的のオーディオファイルをプロジェクトに追加します。

**重要：**自分が著作権を保有しているファイル、または著作権保有者から使用許可を得たファイルのみを使用してください。

- アクションバーの「音楽」をクリックし、音楽パネルを表示します。

- オーディオクリップを、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインのサウンドトラックトラックにドラッグし、オーディオクリップを開始させる位置でドロップします。

プロジェクトのアセットパネルを使用して、オーディオクリップをエキスパートビュータイムラインにドラッグすることもできます。



オーディオクリップをエキスパートビュータイムラインのサウンドトラックトラックに追加

## サウンドトラックのプレビュー

[トップへ戻る](#)

サウンドトラックをプレビューして、サウンドトラックが意図したとおりにビデオに対応していることを確認できます。

- クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、サウンドトラックトラックのオーディオクリップを選択します（オーディオトラックを下にスクロールしないとサウンドトラックが表示されないこともあります）。

- 次のいずれかの操作を行います。

- モニターパネルで再生ボタンをクリックします。
- スペースバーを押します。

Premiere Elements では、サウンドトラックオーディオクリップを、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでその上に位置する任意のオーディオおよびビデオクリップと一緒にプレビューできます。

- プレビューを停止するには、次のいずれかの操作を行います。

- モニターパネルで一時停止ボタンをクリックします。
- スペースバーを押します。

## サウンドトラックのビートマーカーの作成

[トップへ戻る](#)

サウンドトラックでビートが最も強調される部分にスナップマーカーを作成することができます。エキスパートビュータイムラインでオーディオクリップを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）すると表示される、コンテキストメニューの「ビート検出」オプションを使用します。クリップをトリミングしたり、マーカーに追加したりできます。エキスパートビュータイムラインでクリップをドラッグまたはト

リミングすると、クリップのインポイントまたはアウトポイントが最も近いビートマーカーにスナップされます。

ビートマーカーは、ビートトラックという独立した領域に青い線で表示されます。ビートトラックを表示するには、ムービーに少なくとも1つのビートマーカーが必要です。ビートトラックにはメディアを追加できません。

1. オーディオクリップ、またはオーディオを含むビデオクリップを、エキスパートビュータイムラインのサウンドトラックに追加します。
  2. オーディオクリップを右クリック (Mac OSではcontrolキーを押しながらクリック) し、コンテキストメニューの「ビート検出」オプションを選択します。
  3. ビート検出の設定ダイアログボックスで、必要に応じて設定を指定して、「OK」をクリックします。ビート検出の設定ダイアログボックスの電球アイコン の横に、それぞれのオプションの説明が表示されます。
- サウンドトラックのビートに対応して、エキスパートビュータイムラインにビートマーカーが表示されます。
4. ビートマーカーを手動で追加するには、エキスパートビュータイムラインのタイムラインルーラーでマーカーを追加する位置を右クリック (Mac OSではcontrolキーを押しながらクリック) し、「ビートマーカーを設定」を選択します。
  5. ビートマーカーを削除するには、エキスパートビュータイムラインのタイムラインルーラーでマーカーを右クリック (Mac OSではcontrolキーを押しながらクリック) し、「ビートマーカーを消去」を選択します。すべてのビートマーカーを削除するには、タイムラインルーラーを右クリック (Mac OSではcontrolキーを押しながらクリック) し、「すべてのビートマーカーを消去」を選択します。
  6. 別のビートマーカーへ移動するには、タイムラインルーラーを右クリック (Mac OSではcontrolキーを押しながらクリック) して、ビートマーカーへ移動／次へ、またはビートマーカーへ移動／前へを選択します。

## SmartSound トラックの作成

[トップへ戻る](#)

Adobe Premiere Elementsには、SmartSound® QuickTracks® プラグインが付属しています。SmartSound QuickTracksを使用すると、大量のサウンドトラックのコレクションの中から自分のビデオプロジェクトで利用したいものが自由に選択できます。サウンドトラックを選択したら、SmartSoundツールを使用して、サウンドトラックとムービーの長さが厳密に一致するようカスタマイズします。

ビデオプロジェクトでSmartSound Quicktracksを使用するには、エキスパートビュータイムラインの音楽パネルから「SmartSound」を選択して、表示される指示に従います。

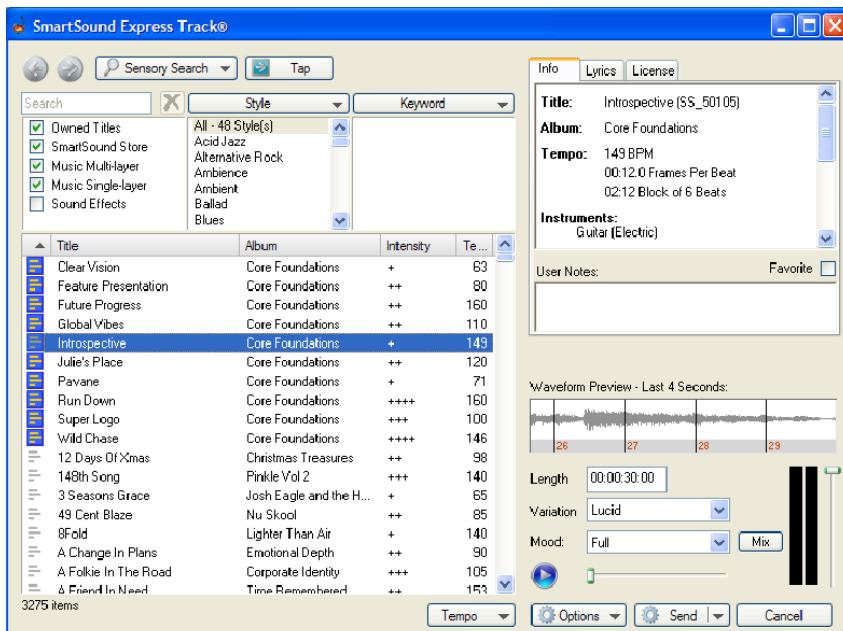
### Adobe Premiere Elements で SmartSound トラックを使用する

初めてSmartSoundを使用する場合は、インターネットに接続していることを確認してください。SmartSoundオプションを選択すると、SmartSoundからのオーディオファイルがバックグラウンドでダウンロードされます。このプロセスには数分かかることがあります。

インターネットに接続していない場合は、インストールできません。インターネットに接続した状態で再度インストールしてください。

1. エキスパートビュータイムラインの音楽パネルから、「SmartSoundを使用」をクリックします。
2. Sonicfire Pro Plug-Inダイアログが表示されます。初めてダイアログを表示するとき、多少時間がかかる場合があります。「Cancel」をクリックしないでください。

SmartSound Express Trackダイアログでは、青いアイコンの付いたファイルが無料で使用できるファイルです。アプリケーションの左上にあるSmartSound Storeのチェックを外すと、これらのファイルを表示できます。



SmartSound Express Track ダイアログ

最初のインストール以降 SmartSound を使用する場合には、最新のアップデートを通知するダイアログが表示されます。プラグインをアップ

データするには「Update Now」をクリックします。後でアップデートをインストールする場合は「Update Later」をクリックします。これらのアップデートは、Adobe Premiere Elements で SmartSound を使用するために必要なものではありません。

3. Adobe Premiere Elements で使用するファイルを選択します。サウンドをプレビューするには、再生ボタンをクリックします。
4. ファイルをプロジェクトのアセットパネルに書き出すには、「Send」をクリックします。ドロップダウンメニューをクリックしないでください。

Adobe Premiere Elements に戻り、ファイルがプロジェクトのアセットパネルに追加されていることを確認します。

5. ファイルは Adobe Premiere Elements で扱うその他のサウンドファイルと同様に使用できます。

SmartSound からさらにファイルを読み込むには、音楽パネルから「SmartSound を使用」をクリックして、上記の手順を再度実行します。

## 関連項目

---



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ナレーションの作成

## ナレーションの作成

[ページの先頭へ](#)

### ナレーションの作成

ナレーションを録音する前に、使用しているコンピューターと Premiere Elements の両方で、マイクが正常に機能することを確認してください。コンピューターのマイクを使用して、モニターパネルでクリップをプレビューしながらナレーションを追加することができます。ナレーションは、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインに表示されているナレーションのサウンドトラックに追加されます。

#### ナレーションを追加するためのセットアップ

1. マイクをコンピューターのマイクジャックに接続します。
2. (Windows) サウンドハードウェアテストウィザードでマイクをテストします。手順については、Windows のマニュアルを参照してください。
3. Premiere Elements で、編集／環境設定／オーディオハードウェア (Mac OS では Adobe Premiere Elements 13／環境設定／オーディオハードウェア) を選択します。
4. 初期設定のデバイスマenuからコンピューターのサウンドデバイスを選択し、「OK」をクリックします。

#### クリップへのナレーションの追加

1. 次のいずれかの操作を行います。
    - エキスパートビュータイムラインで、時間インジケーターをナレーションの開始フレームまでドラッグします。
    - クイックビュータイムラインで、ナレーションを追加するクリップを選択します。次に、時間インジケーターをナレーションの開始フレームまでドラッグします。
  2. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、ツールパネルから「ナレーション」を選択します。
  3. ナレーションの録音ウィンドウで、マイクソースボタンをクリックして、メニューからサウンドデバイスを選択します。
  4. ハウリングが発生しないように、コンピューターのスピーカをオフにします。ナレーションを録音しているときにサウンドをモニターするには、コンピューターにヘッドホンを接続して、「録音中にオーディオをミュート」をオフにします。

注意： スピーカがオンの状態のときにハウリングの発生を防止するには、マイクに近づいて話し、できるだけマイクをスピーカから離します。
  5. 普通の声の大きさでマイクに向かって話し、音が最も大きいときにボリュームインジケーターがオレンジ色の部分まで上がるように入力ボリュームレベルライダーを調整します。
  6. 録音ボタンをクリックします。
  7. 音声ナレーションを録音ウィンドウの上部の「録音開始まであと」の横にタイマーが表示されます。「録音開始まであと」が「録音中」に変わったら、選択したクリップに合わせてナレーションを行います。
  8. ナレーションが終了したら、停止ボタンをクリックします。
- ナレーションが含まれたオーディオクリップが、プロジェクトのアセットパネルと、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインのナレーショントラック (選択したクリップの下) に追加されます。
- 注意： 停止ボタンをクリックしないと、録音はナレーショントラックの次のファイルの先頭で自動的に停止するか、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインの最後のクリップの終了後 30 秒が経過すると、自動的に停止します。
9. 録音したナレーションをプレビューするには、前に移動ボタンをクリックし、再生ボタンをクリックします。

10. 停止した位置から録音を再開するには、もう一度録音ボタンをクリックします。

録音ボタンをもう一度クリックすると、ナレーショントラックに既に存在するナレーションが上書きされます。

11. プレビューを停止するには、一時停止ボタンをクリックします。

## ナレーションの置き換えまたは削除

1. 次のいずれかの操作を行います。

- エキスパートビュータイムラインで、時間インジケーターを既存のナレーションの開始位置までドラッグします。
- クイックビュータイムラインで、変更するナレーションが含まれているクリップを選択し、モニターパネルで、時間インジケーターを既存のナレーションの開始位置までドラッグします。

2. ツールパネルから「ナレーション」オプションを選択します。

3. 音声ナレーションを録音ウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。

- ナレーションを置き換える場合は、録音ボタンをクリックします。録音ボタンをもう一度クリックすると、既存の録音が上書きされます。
- ナレーションを削除する場合は、削除ボタンをクリックします。既存のナレーションクリップがクイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインから削除されます。ただし、エキスパートビュータイムラインのプロジェクトのアセットパネルには残ったままになります。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# オーディオのミキシングとボリュームの調整

## オーディオのミキシングについて

オーディオミキサーでのボリュームの調整とオーディオのミキシング

### SmartMix

オーディオメーターパネルの概要

エキスパートビュータイムラインでのボリュームの調整

クリップの入力レベルの調整

クリップのミュート

[トップへ戻る](#)

## オーディオのミキシングについて

オーディオのミキシング操作の1つにボリュームレベルの調整があります。ボリュームレベルは、各クリップ内で適切な範囲に収まるように調整してから、ムービー内のその他のクリップとのバランスを考えて調整します。例えば、まずナレーションクリップのボリュームを調整して、音が最も小さい部分と最も大きい部分の差をなくします。その後、ほかのクリップのバックグラウンドサウンドやミュージックと一緒に再生した場合もナレーションがはっきりと聞き取れるように全体ボリュームを上げます。

Premiere Elements では、ボリュームの変化はデシベル (dB) 単位で計測されます。0.0 dB のレベルはミュートして無音の状態を表すのではなく、元のボリュームの大きさを表します。レベルを負の値に変更するとボリュームが下がり、正の値に変更するとボリュームが上がります。

クリップのボリューム調整には、ボリュームグラフ（各クリップのオーディオトラックに水平に表示されている黄色の線）またはオーディオミキサーを使用できます。オーディオメーターウィンドウを使用して、プロジェクト全体のオーディオボリュームを表示できます。

ボリュームレベルを調整する場合は、次の点を考慮してください。

- 複数のトラックに特に音の大きいオーディオクリップがある場合、それらを結合するとクリッピング（スタッカートのようなひずみ）が発生してしまうことがあります。クリッピングを避けるには、ボリュームレベルを下げます。
- クリップ中の異なる部分で個別にボリュームを調整する必要がある場合は、キーフレームを使用してクリップ全体に渡ってボリュームを変更できます。例えば、ある人の声が聞き取りづらく、その後の別の人の声が大きすぎるような場合です。
- クリップの元のオーディオレベルが高すぎたり低すぎたりする場合、入力レベルを変更する必要があります。ただし、入力レベルを調整しても、録音時に音を大きくしすぎたために起きたひずみを除去することはできません。このような場合は、クリップを録音し直すことをお勧めします。

[トップへ戻る](#)

## オーディオミキサーでのボリュームの調整とオーディオのミキシング

プロジェクトの各トラックのオーディオバランスとボリュームを調整するには、オーディオミキサーを使用します。ビデオクリップに含まれているオーディオおよびサウンドトラックやナレーションオーディオのバランスとレベルを調整できます。例えば、ある位置ではナレーションを強調し、別の位置では物静かな声が音楽に重なって聞こえるようにする場合は、それぞれの位置で、ナレーションのボリュームを上げたり、サウンドトラックのボリュームを下げることができます。

こういった設定は、オーディオトラックを聴いたりビデオトラックを表示しながら調整することができます。オーディオミキサーの各トラックは、エキスパートビュータイムラインのオーディオトラックに対応しており、同じ名前で表示されます。調整を行うと、キーフレームがトラックに追加されます。キーフレームの最小間隔の初期設定は、オーディオの環境設定で指定できます。

あるトラックのボリュームを最初から最後までミキシングしてから、次のトラックのミキシングに進むことをお勧めします。バランスのミキシングについても同様です。

- (オプション) 編集／環境設定／オーディオ (Mac OS では Adobe Premiere Elements 11／環境設定／オーディオ) を選択し、「簡略化する最小時間間隔」に1～2000 ミリ秒の値を設定して、この値よりキーフレーム間隔が長くなるようにします。オーディオのスクラップ中にオーディオを聴かない場合は、「スクラップ中にオーディオを再生」をオフにします。
- エキスパートビュータイムラインで、ツールパネルをクリックして「オーディオミキサー」オプションを選択するか、ツール／オーディオミキサーを選択します。  
注意： トラックの表示と非表示を切り替えるには、オーディオミキサーパネルメニューから「トラックの表示切り替え」を選択し、表示を切り替えたいトラックを指定します。
- 時間インジケーターをドラッグしてオーディオのミキシングを開始するフレームに合わせます。
- モニターウィンドウで再生ボタンをクリックし、オーディオミキサーのコントロールを調整すると、自動的にキーフレームがトラックに追加されます。
  - トラックのバランスを調整するには、バランスコントロールを左から右へ回します（ドラッグします）。
  - トラックのボリュームを調整するには、レベルコントロールを上下させます。

注意： キーフレームの間隔は、オーディオの環境設定で調整できます。

ミキシング中にトラックをミュートするには、「ミュート」オプションをクリックします。このオプションでトラックがミュートされるのはミキシング中だけであり、完全にミュートされるわけではありません。

## SmartMix

[トップへ戻る](#)

BGM が大きくて、クリップの会話が聞き取れないことがあります。会話を聞き取りやすくするには、BGM の音量を下げる必要があります。SmartMix により、BGM のボリュームを自動的に調整できます。最適な結果を得るには、会話クリップをオーディオ 1 トラックまたはナレーショントラック（フォアグラウンドトラック）に、BGM をサウンドトラックトラック（バックグラウンドトラック）に配置します。Premiere Elementsにより、すべてのフォアグラウンドトラックのクリップが会話用に分析されます。ボリュームレベルを下げてフォアグラウンドトラックの会話が聞き取れるように、キーフレームが自動的に作成されます。SmartMix の調整は、選択したクリップだけでなく、エキスパートビュータイムライン上のすべてのオーディオクリップに適用されます。オーディオトラックに SmartMix を実行すると、サウンドトラックに以前適用したキーフレームは削除されます。

### トラックの種類の変更

初期設定では、作成したトラックはフォアグラウンドトラックになります。トラックの種類は、必要に応じて変更できます。トラックが SmartMix で無視されるように、トラックを無効にすることもできます。

1. ツール／SmartMix を選択します。
2. スマートミキサーパネルで、トラック名の下のメニューから次のいずれかのオプションを選択します。
  - フォアグラウンド
  - バックグラウンド
  - 無効

注意： SmartMix を実行するときにトラックを無視するには、「無効」オプションを選択します。

### SmartMix 環境設定の変更

SmartMix オプションを変更するには、編集／環境設定／オーディオ（Mac OS では Adobe Premiere Elements 11／環境設定／オーディオ）を選択します。次のオプションを変更できます。

トラックのデフォルト条件 トラックの種類を指定します。使用可能なオプションは、フォアグラウンド、バックグラウンド、無効です。トラックを作成する場合、初期設定ではバックグラウンドトラックが作成されます。

一時停止を省略する時間 しきい値を秒単位で指定します。

バックグラウンドを下げる ボリュームを下げる割合をパーセント単位で指定します。

会話をノーマライズ クリップのデュレーション中にボリュームを一定に保つために、会話をノーマライズします。

## オーディオメーターパネルの概要

[トップへ戻る](#)

オーディオメーターパネル（ウィンドウ／オーディオメーター）には、クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでの再生時のクリップ全体のボリュームレベルが表示されます。メーターの赤いクリッピングインジケーターがオンになった場合は、1つまたは複数のクリップのボリュームを下げます。また、ピークボリュームインジケーターには、ムービーの再生中に到達したピークボリュームが表示されます。一般に、適切なピーク値は 0 ~ -6 dB です。

### エキスパートビュータイムラインでのボリュームの調整

[トップへ戻る](#)

エキスパートビュータイムラインのオーディオトラックでクリップのボリュームを直接調整できます。ボリュームグラフを上下にドラッグして、クリップ間でボリュームレベルを合わせたり、完全にミュートすることができます。

注意： キーフレームを使用してボリュームを調節することもできます。

1. 見やすくするためにオーディオトラックのサイズを変更するには、トラックのヘッダー領域で 2 つのトラックの境界線にカーソルを移動して高さ調整アイコンを表示し、上または下にドラッグします。
2. クリップの左上にあるメニューから「ボリューム」を選択し、ボリューム／クリップボリュームを選択します。
3. クリップのオーディオトラックに水平に表示されている黄色の線の上にカーソルを移動します。カーソルが白い二重矢印アイコンに変わります。
4. クリップ全体のボリュームレベルを調整するにはグラフを上下にドラッグします。既存のキーフレームを移動するには、キーフレームをドラッグします。

ドラッグすると、デシベルレベルが表示されます。正の数を指定するとボリュームは大きくなり、負の数を指定するとボリュームは小さくなります。

## クリップの入力レベルの調整

[トップへ戻る](#)

クリップの元のボリュームが高すぎたり低すぎたりする場合は、出力レベルを調整する前に入力レベル（ゲイン）を変更します。ただし、録音したときのオーディオのレベルが低すぎると、ゲインを上げてもノイズだけが強調されてしまいます。最高の結果を得るためにには、ひずみが発生しない程度の高いボリュームレベルでオーディオを録音することをお勧めします。調整する前の状態で、ピーク値がオーディオメーターパネルの0～-6dbの範囲になるようにすることで優れた録音結果を得られます。0 dBを超える状態で録音すると、クリッピングが発生します。

1. エキスパートビュータイムラインで、クリップを選択します。複数のクリップを操作するには、次のいずれかの操作を行います。
  - 連続しないクリップを選択するには、Ctrlキー（Mac OSではcommandキー）を押しながら各クリップをクリックします。
  - 連続するクリップを選択するには、プロジェクトのアセットパネル内をクリックして、選択するクリップを囲むようにドラッグします。
  - すべてのクリップを選択するには、Ctrl+Aキー（Mac OSではcommand+Aキー）を押します。
2. クリップ／オーディオオプション／オーディオゲインを選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
  - ゼロ値をクリックし、ゲイン値を入力します（0 dBはクリップの元のゲインに相当します）。
  - 「ノーマライズ」ボタンをクリックして、小さすぎるゲインを自動的に上げるか、大きすぎるゲインを自動的に下げます。Premiere Elementsでは、クリッピングを発生させずに最大ゲインに到達するのに必要な値が表示されます。

## クリップのミュート

[トップへ戻る](#)

1. エキスパートビュータイムラインで、次のいずれかの操作を行います。
  - クリップがビデオにリンクされている場合は、エキスパートビュータイムラインでAltキーを押しながらクリップのオーディオトラックをクリックして、オーディオ部分のみを選択します。
  - クリップがビデオにリンクされていない場合は、クリップをクリックして選択します。
2. クリップ／有効を選択して、クリップを無効化します（クリップを無効にすると、クリップメニューのオプションの横のチェックマークが消え、トラック内のクリップ名がグレー表示になります）。

## 関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ディスクメニューの作成

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

# ディスクの種類とメニュー機能

## オートプレイとメニューベースのディスクについて

[ページの先頭へ](#)

### オートプレイとメニューベースのディスクについて

Premiere Elements とディスクレコーダーを使用して、メニューなしのオートプレイ DVD、Web DVD または Blu-ray ディスク、あるいはメニュー付きの DVD、Web DVD または Blu-ray ディスクを作成できます。ディスクを作成するには、まず作成するディスクの種類を決定します。

オートプレイディスクを作成するには、ムービーを作成してディスク形式で書き出し、ディスクに書き込みます。ただし、メニューベースのディスクを作成する場合は、Premiere Elements メニューテンプレートを使用して、メニューをムービーに追加します。

Premiere Elements メニューテンプレートとは、様々なテーマやスタイルがあらかじめデザインされているメニューです。テンプレートのボタンは、ムービーに配置されたメニュー・マーカーに自動的にリンクされます。メニューは、配置されているマーカーに基いて自動的に作成され、必要に応じて追加されます。テンプレートを選択してから、メニュー・マーカーを追加、移動、削除することができます。また、メニューテンプレートを選択する前に、エキスパートビュータイムラインでメニュー・マーカーを追加することもできます。Premiere Elements では、メニューはマーカーに対応するよう自動的に調整されます。

注意： 選択可能なメニューは、プロジェクトの縦横比に設定されます。例えば、プロジェクトの縦横比をワイドスクリーンでの再生用に設定した場合は、メニューもワイドスクリーンで再生されます。

### オートプレイディスク

オートプレイディスクにはメニューが含まれておらず、DVD ディスクプレーヤーまたは Blu-ray ディスクプレーヤーにディスクを挿入すると再生が開始します。オートプレイディスクは、最初から最後まで通して見ることを想定した 1 つのムービーの再生に適しています。オートプレイディスクは、作成が最も簡単な種類のディスクです。ムービーをディスクに書き出すだけで作成できます。

プレーヤーのリモコンの次へ進むボタンや前へ戻るボタンを使用してムービー内の特定の位置にジャンプするには、メニュー・マーカーやシーン・マーカーを設定して、チャプターやジャンプ先を指定します。オートプレイディスクではメインメニュー・マーカーとシーン・マーカーが区別されないため、どちらのマーカーもチャプターポイントとして使用することができます。

ディスクに書き込む前にムービーをプレビューし、マーカーが正しい位置に設定されていることを確認してください。

注意： オートプレイディスクでは、ストップマーカーは無視されます。

### メニューベースのディスク

メニューベースのディスクは、最初から最後まで通して見ることを想定した、長いムービーや一連のムービーを再生する場合に最適です。メニューベースのディスクは、サブメニューからアクセスするシーンを含むムービーを再生する場合にも便利です。メインメニューから、ムービーの再生とシーンメニューへの移動のどちらかを選択します。メニュー付きディスクには、次の 2 つの種類があります。

シーンメニューのあるメニュー付きディスク この種類のディスクは、最初から最後まで通して見ることを想定した 1 つの長いムービーに適しています。また、サブメニューから特定のシーンにアクセスすることもできます。メインメニューで、ムービー全体を再生するか、もしくはシーンメニューへ移動するかのどちらかを選択できます。シーンメニューからは、ムービーの各シーンを再生することができます。一般的には、各シーンがムービー中のハイライトシーンを表すようにプロジェクトを設定しますが、一定時間が経過した後に特定のシーンが開始されるようにしたり、任意の部分が再生されるようにすることもできます。

複数のムービー選択のあるメニュー付きディスク この種類のディスクは、複数の個別のムービーを 1 つのムービーにまとめたくない場合に適しています。例えば、結婚式のディスクの場合、準備、式、披露宴を別々のムービーにすることができ、それぞれのムービー用のボタンをメインメニューに表示できます。

アドビは次の機能も推奨します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# メニューマークーの使用

## メニューマークーについて

### シーンマークーの自動設定

### 手動によるメニューやシーンの追加またはマークーの停止

### メニューマークーまたはシーンマークーの検索

### メニューマークーまたはシーンマークーの移動または削除

### メニューマークーまたはシーンマークーの属性の編集

[トップへ戻る](#)

## メニューマークーについて

メニューマークーは、ビデオに簡単に追加できます。シーンマークーは、自動または手動で設定できます。Premiere Elements では、マークーをもとにメニューが作成されます。エキスパートビュータイムラインで設定するメニューマークーの種類は、その使用方法に応じて異なります。

ムービーでは、すべての種類のマークーを使用できます。ただし、ディスクプレーヤーはストップマークーを検出するとメインメニューに戻ります。後でクイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインでクリップを並べ替える、マークーは元の位置にあります。この場合、マークーの位置と名前を変更して、マークーとムービーの関係を保つ必要があります。

**注意：** クリップマークーとタイムラインマークーは、メニューマークー（シーン、メインメニュー、およびストップマークー）とは別のものです。混同しないように注意してください。これらはすべて、クリップ内の特定の場所に付けるマークーです。ただし、Premiere Elements では、シーンマークーとメニューマークーはクイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムライン内のビデオフレームをディスクメニューのボタンとリンクするのに使用します。クリップマークーとタイムラインマークーは、クリップの位置調整やトリミングに使用します。

## メインメニューマークー

メインメニューマークーによって、ビデオは複数のムービーに分割されます。メインメニューマークーは、メインメニューのボタンにリンクされます。メインメニューマークーは、作成するディスクのメインメニューにリストされる各ムービーの先頭に手動で配置します。選択したメインメニューテンプレートに予備ボタン（ムービー再生ボタンとシーン選択ボタン以外）が含まれている場合、予備ボタンはメインメニューマークーにリンクされます。また、予備ボタンによって各マークーからストップマークーまで、またはエキスパートビュータイムラインに配置したメディアの最後まで再生されます。メインメニューに含まれているメインメニューマークーボタンの数が足りない場合、Premiere Elements でメインメニューが複製されます。また、はじめに表示されるメインメニューに「次へ」ボタンが追加されます。ムービーにメインメニューマークーを設定しなかった場合は、Premiere Elements によりメインメニューの予備ボタンが省略されます。

メインメニューマークーを使用する場合は、メインメニューボタンが少なくとも 3 つあるテンプレートを選択してください（最初のボタンであるムービー再生ボタンを選択すると、ムービーが最初から最後まで再生され、2 番目のボタンであるシーン選択ボタンを選択すると、シーンメニュー 1 にリンクされます）。

**重要：** メインメニューの再生ボタンは、タイムラインルーラーの開始ポイントに自動的にリンクされます。この場所にメインメニューマークーを配置する必要はありません。



ムービーに含まれているメインメニューマークーの数が、テンプレートに含まれているボタンの数より多い場合は、メインメニューが複製されます。

A. 「次へ」ボタンは複製されたメインメニューにリンクされています。 B. 「前へ」ボタンをクリックすると、メインメニュー 1 に戻ります。

## シーンマークー

シーンマークーによって、ムービーは複数のシーンに分割されます。メインメニューのシーンボタンは、ムービーの別のシーンにリンクされます。このボタンは（ムービーごとにグループ化されるのではなく）シーンメニューに 1 つずつ表示されます。シーンマークー（ストップマークーなし）は、ムービーを最初から最後まで通して再生する場合に使用します。また、特定のシーンにジャンプできるようにする場合にシーンマークーを使用できます。

シーンマークーは、自動または手動で設定できます。Premiere Elements では、シーンマークーをシーンメニューの作成に使用します。シーンメ

メニューを表示するには、ディスクメインメニューのシーン選択ボタンをクリックします。エキスパートビュータイムラインにシーンマーカーを設定しなかった場合は、Premiere Elements によりシーン選択ボタンとシーンメニューは省略されます。

## トップマーカー

トップマーカーは、ムービーの終端を示します。ディスクプレーヤーは、トップマーカーを検出すると、メインメニューに戻ります。エキスパートビュータイムラインでトップマーカーを設定すると、ディスクプレーヤーでムービーを最初から最後まで通して再生できなくなります。したがって、通常トップマーカーの設定は、ビデオを複数のムービーに分割しており、エキスパートビュータイムラインにあるクリップを最初から最後まで通して再生する必要がない場合にのみ行います。

トップマーカーは手動で追加します。トップマーカーは、作成するディスクのメインメニューに表示する各ムービーの終端を示すために使用します。トップマーカーに到達すると、ムービーの再生が停止し、メインメニューに戻ります。

注意： トップマーカーは DVD にのみ使用します。

## シーンマーカーの自動設定

[トップへ戻る](#)

「メニュー マーカーを生成」コマンドを使用すると、シーンマーカーが自動的に配置されます。また、Premiere Elements でシーンマーカーを先に配置しておき、後から整理すると効率的な場合もあります。ムービー中の各シーンが別個のクリップであり、マーカーを設定するクリップがすべてビデオ 1 トラック上にある場合は、適切な結果が得られます。重なり合う複数のクリップでムービーが構成されている場合は、シーンマーカーを手動で設定するか、一定の間隔で配置することをお勧めします。

自動配置されたシーンマーカーには名前がありません。したがって、テンプレートではシーンメニュー上のボタンの名前が保持されます。ボタンをカスタマイズするには、マーカーを配置してからマーカーに名前を付けるか、テンプレートを選択してからボタンの名前を変更します。

1. エキスパートビュータイムラインをクリックしてアクティブにします。
2. アクションバーの「ツール」をクリックして、ツールパネルから「ムービーメニュー」を選択します。
3. ムービーのテーマを選択して、「メニュー マーカーを自動的に追加」を選択します。
4. 「設定」をクリックして、マーカーの配置方法を指定し、必要に応じて値を入力します。  
すべてのシーン トランジションの最後ではなく、ビデオ 1 トラック上のビデオクリップ間の各編集ポイント（カット）にシーンマーカーが配置されます。エキスパートビュータイムラインに表示される連続した静止画の先頭には、シーンマーカーが 1 つだけ配置されます。

間隔を指定 指定した間隔でシーンマーカーが配置されます（このオプションは、ムービー全体が 1 分以上ある場合にだけ使用することができます）。

マーカー総数指定 指定した個数のマーカーが、エキスパートビュータイムライン上のクリップの全範囲にわたって等間隔に配置されます。

5. 不要なマーカーがエキスパートビュータイムラインにある場合は、「既存のメニュー マーカーを消去」チェックボックスをオンにします（マーカーを消去すると、それぞれに関連付けられていた名前やサムネールオフセットも消去されます）。
6. 「続行」をクリックします。シーンマーカーがエキスパートビュータイムラインのタイムラインルーラーの下に配置されます。必要に応じて、調整パネルのオプションを使用してメニューのプロパティを変更します。
7. マーカーの配置を変更したい場合は、タイムラインルーラー上で別の位置にドラッグします。

注意： シーンマーカーはビデオに関連付けられているわけではありません。後でビデオを編集した場合は、マーカーを移動するか生成し直して、新しい編集ポイントと一致させる必要があります。

## 手動によるメニュー やシーンの追加またはマーカーの停止

[トップへ戻る](#)

マーカーを手動で設定する場合は、配置する際に名前を付けることができます。指定した名前は、メインメニューまたはシーンメニューのボタンのラベルとして表示されます。

一部のテンプレートでは、リンクされているビデオのサムネール画像が含まれています。初期設定のフレームがボタンのラベルとして適していない場合は、メニュー マーカーダイアログボックスで変更できます。

## メインメニュー マーカーまたはシーンマーカーの設定

1. エキスパートビュータイムラインで、マーカーを設定したい位置に時間インジケーターを移動します。  
注意： メインメニュー テンプレートの再生ボタンは、タイムラインルーラーの開始ポイントに自動的にリンクされます。シーンメニューにリストする必要がなければ、マーカーを配置する必要はありません。
2. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、マーカー／メニュー マーカー／メニュー マーカーを設定を選択します。  
マーカーをすばやく配置するには、メニュー マーカーを追加ボタンからタイムラインルーラー上の目的の位置までマーカーをドラッグして設定することもできます。
3. メニュー マーカーダイアログボックスで、ボックスにマーカーの名前を入力します。このボックス内のテキストは自動的に改行されません。テキストを複数の行に配置するには、改行位置で Ctrl+Enter キーを押します。マーカー名がメニューに収まり、別のボタンと重ならないよう、簡潔な名前を付けてください（名前はテンプレートを選択した後でも変更することができます）。
4. マーカーの種類メニューで、設定したいマーカーの種類を選択します。
5. 次のいずれかの手順を実行して、ボタンのサムネールの外観を設定します。

- メニューのボタンのサムネールに使用する静止画を選択するには、サムネールのオフセットに示されるタイムコードをドラッグし、表示する画像を選択します。「モーションメニュー ボタン」オプションは選択しないでください。DVD、Web DVD または Blu-ray ディスクを作成すると、メニューに画像が表示されます（このサムネールはメニュー表示専用です。ディスクのボタンをクリックすると、マークの位置からビデオ再生が開始されます）。
- ディスクのメニュー ボタン内でビデオを再生するには、「モーションメニュー ボタン」を選択します。シーンマーク用にこのボタンを選択すると、対応するボタン内でビデオが再生されます。

#### 6. 「OK」をクリックします。

マークがエキスパートビュータイムラインのタイムラインルーラーの下に追加されます。メインメニュー マークは青、シーンマークは緑、ストップマークは赤で表示されます。

### ストップマークの設定

- エキスパートビュータイムラインで、時間インジケーターをビデオまたはシーンの最後に移動します。
- クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで、マーク／メニュー マーク／メニュー マークを設定を選択します。
- メニュー マーカーダイアログボックスで、「マークの種類」から「ストップマーク」を選択します。
- 「OK」をクリックします。

マークがクイックビュータイムラインに追加されます。エキスパートビュータイムラインでは、マークはタイムラインルーラーの下に追加されます。

### メニュー マークまたはシーン マークの検索

[トップへ戻る](#)

❖ エキスパートビュータイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- 時間インジケーターの右側または左側にある最初のシーンマークを検索するには、マーク／メニュー マークへ移動を選択して、「次へ」または「前へ」を選択します。
- エキスパートビュータイムライン内の任意のマークを検索するには、マーク／メニュー マーク／メニュー マークへ移動を選択して、目的のマークが見つかるまで「次へ」または「前へ」を選択します。
- 特定のボタンにリンクされているマークを検索するには、ディスクレイアウトパネルの下部にあるメニューのサムネールをクリックし、ボタンを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「タイムラインでマーク位置を表示」を選択します。

注意： メニュー マーカーダイアログボックスに目的のマークが表示されたら、マークを編集したり、「削除」ボタンをクリックして削除したりすることができます。

### メニュー マークまたはシーン マークの移動または削除

[トップへ戻る](#)

マークは、自動設定でも手動設定でも簡単に移動および削除できます。

マークは、個別に削除したり、エキスパートビュータイムラインから一括して削除したりすることができます。メニュー テンプレートを最初に選択した後にムービーを編集した場合は、マークを新しい位置へ 1 つずつドラッグするより、すべてのマークを削除し、再度設定し直したほうが簡単な場合もあります。

注意： テンプレートを選択してある場合、マークを削除すると、それに関連付けられていたボタンもメインメニューまたはシーンメニューから削除されます。

#### マークの移動

❖ エキスパートビュータイムラインで、移動したいマークを目的のシーンまたはムービーまでドラッグします。

#### マークの削除

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- エキスパートビュータイムラインで、削除したいマークの上に時間インジケーターを移動します（マークを探す際、必要に応じてタイムラインルーラーを拡大表示してください）。マーク／メニュー マーク／メニュー マークを削除を選択します。
- マークを探して削除するには、任意のマークをダブルクリックします。メニュー マーカーダイアログボックスで、「前へ」または「次へ」をクリックしてマークを探し、「削除」ボタンをクリックします。
- すべてのマークを一括で削除する場合は、マーク／メニュー マーク／すべてのメニュー マークを削除を選択します。

削除したものを元に戻したい場合や間違って削除した場合は、直前の削除を取り消すことができます。それには、編集／取り消しを選択します。マークがエキスパートビュータイムラインに再び表示されます。

### メニュー マークまたはシーン マークの属性の編集

[トップへ戻る](#)

マークは、配置した後でも、名前、種類（シーン、メインメニューまたはストップ）およびメニューのサムネールボタンに表示されるサムネ

ル画像を変更することができます。マーカーの名前は、メインメニューまたはシーンメニューのボタン名になります。

一部のメニュー ボタンでは、リンクされているビデオのサムネール画像が表示されます。初期設定では、このサムネールにはマーカー位置のフレームが使用されます。マーカーは、映像に合わせて変更できます。例えば、ビーチでの 1 日のシーンを表すボタンの画像として、マーカーの位置のフレームの代わりに、水しぶきをあげる子供のクローズアップを使用することができます。ボタンに使用するサムネールを変更しても、そのボタンがリンクされているビデオの開始位置は変更されません。

1. エキスパートビュータイムラインで、編集するマーカーをダブルクリックするか、「前へ」または「次へ」ボタンを使用してマーカーを探します。
2. メニューマーカーダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行い、「OK」をクリックします。

- マーカーの名前を変更するには、テキストボックスにマーカーの名前を入力します。このボックス内のテキストは自動的に改行されません。マーカー名を複数の行に配置するには、改行位置で Ctrl+Enter キーを押します。名前がメニューに収まり、別のボタンと重ならないよう、簡潔な名前を付けてください（名前はテンプレートを選択した後でも変更することができます）。
- マーカーの種類を変更するには、マーカーの種類メニューで設定したいマーカーの種類を選択します。
- ボタンのサムネールを変更するには、サムネールのオフセットに示されるタイムコードをドラッグし、メニューのボタンのサムネールとして表示する画像を選択します。サムネール画像を使用するメニューを選択した場合、ここで選択した画像が作成したディスクのメニューに表示されます（このサムネールはメニュー表示専用です。ボタンにリンクされているビデオはマーカーの位置から開始されます）。

## 関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ディスクメニューの作成

[メニューインプレートについて](#)

[ディスクメニューインプレートの適用](#)

[オンラインディスクメニューインプレートのダウンロード](#)

[メニューインプレートのカスタマイズ](#)

[別のメニューインプレートへの切り替え](#)

[メニュー付きのディスクからオートプレイディスクへの変更](#)

[トップへ戻る](#)

## メニューインプレートについて

メニュー付き DVD、Web DVD または Blu-ray ディスクを作成するには、Premiere Elements に付属のあらかじめデザインされたメニューインプレートを使用します。すべてのテンプレートには、メインメニュー 1 ボタンとシーンメニュー 1 ボタンが含まれています。メニューボタンは、エキスパートビュータイムラインのメニューマーカーおよびシーンマーカーに自動的にリンクされます。メインメニューには、少なくとも 2 つのボタンがあります。1 つはムービーを再生するためのボタン、もう 1 つはシーンメニューを表示するためのボタンです。一部のテンプレートのメインメニューには、タイムラインでマーカーが設定されている別のムービーにジャンプするためのボタンもあります。シーンメニューには、シーンのラベルとサムネール画像を含むボタンがあるのが一般的です。

メニューにサウンドとモーションを追加することができます。一部のテンプレートにはドロップゾーンが含まれており、静止画またはビデオをドラッグアンドドロップして、メニューの背景をカスタマイズできます。ドロップゾーンが含まれていないテンプレートにビデオまたは画像をドロップすると、ドロップされたビデオまたは静止画によってメニュー全体の背景が置き換わります。ビデオは、動きのあるメニュー背景として、またボタンの強調表示以外のあらゆる視覚的要素をメニューに加えるのに使用することができます。例えば、ビデオには、動きのある背景、スクロールするクレジット、ボタンの画像を含めることができます。背景ビデオまたはオーディオの再生時間は、メニューのデュレーションによって決まります。背景オーディオおよびビデオの 1 回のループ再生のデュレーションは、30 秒以下です。

フォント、カラー、背景、およびレイアウトを変更して、プロジェクトに合うようにテンプレートをカスタマイズすることができます。テンプレートの変更は、作業中のプロジェクトにだけ適用されます。Premiere Elements でテンプレートの変更を保存することはできません。

[トップへ戻る](#)

## ディスクメニューインプレートの適用

ディスクメニューインプレートを選択する際、メニューインボタンの数がムービーに設定したマーカーの数よりも少なくて心配する必要はありません。Premiere Elements では、必要に応じてメニューインボタンが追加されます。

テンプレートを選択すると、メニューに表示されるボタンテキストがメニューインマーカーおよびシーンマーカーに指定した名前に変わります。テンプレートを選択したら、マーカーに名前を付けてメニューのタイトルを変更できます。マーカーの名前を設定しないと、ボタンの名前はサンプル表示のままになります。

テンプレートを選択する前にメニューおよびシーンマーカーを追加することも、テンプレートを選択してからその他のマーカーを追加、移動、削除することもできます。ディスクメニューはマーカーに合わせて自動的に調整され、必要に応じてボタンが追加または削除されます。

注意： プロジェクトに HDV プロジェクト設定を使用している場合は、HD テンプレートを選択して、必ず高画質で出力してください。タスクパネルで右上に「HD」と表示されているテンプレートが HD テンプレートです。

1. アクションバーの「ツール」をクリックして、ツールパネルで「ムービーメニュー」を選択します。
2. プロジェクトに適したテーマのテンプレートを選択します。メインメニューインマーカーを使用した場合は、メインメニューにボタンが少なくとも 3 つあるテンプレートを選択してください（最初のボタンには「ムービー再生」、2 番目のボタンには「シーン選択」というラベルが表示されます。それ以外のボタンは、エキスパートビュータイムラインのシーンマーカーにリンクされます）。
3. Adobe Premiere Elements で自動的にメニューインマーカーが追加されるようにするには、「メニューインマーカーを自動的に追加」を選択します。  
「設定」をクリックして、次のいずれかのオプションを選択します。  
すべてのシーン ビデオ 1 トラック上の各クリップ間の編集ポイント（カット）ごとにシーンマーカーが設定されます。

間隔を指定 指定した間隔でシーンマーカーが配置されます（このオプションは、ムービー全体が 1 分以上ある場合にだけ使用することができます）。

マーカー総数指定 マーカーが、タイムラインのクリップの全範囲にわたって等間隔に配置されます。

注意： ここでマーカーを自動で追加しなくても、後からマーカーを追加することができます。メニューは Premiere Elements により動的に更新され、マーカーを追加するたびメインメニューインマーカーのボタンまたはシーンメニューとボタンが追加されます。

4. 「続行」をクリックします。必要に応じて、調整パネルでメニューインプレートを変更します。  
ボタンがエキスパートビュータイムライン上のマーカーとリンクされ、マーカー名がボタンテキストに挿入されます。
5. ディスクレイアウトパネルの下部に表示されるメニューのサムネールをクリックして、メニューを表示します。必要に応じて、表示するサムネールまでスクロールするか、パネルのサイズを変更してサムネールを並べて表示します。

テンプレートを選択したら、メニューのカスタマイズ、ディスクのレビューまたはディスクへの書き込みを行うことができます。

## オンラインディスクメニュー テンプレートのダウンロード

[トップへ戻る](#)

Adobe Premiere Elements のメニュー テンプレートは、オンラインで入手できます。メニュー テンプレートをダウンロードするには、次の操作を行います。

1. メニュー テンプレートを右クリック (Mac OS では Control キーを押しながらクリック) します。
2. 選択したテンプレートをダウンロードするには、「今すぐダウンロード」をクリックします。メニュー テンプレートをすべてダウンロードするには、「すべてをダウンロード」をクリックします。
3. Adobe Premiere Elements で作業を継続しながらバックグラウンドでコンテンツをダウンロードするには、「バックグラウンドでダウンロード」ボタンをクリックします。

注意： コンテンツの右上隅の青のバーは、コンテンツがダウンロードされていないことを示します。コンテンツをダウンロードするには、インターネットに接続する必要があります。

## メニュー テンプレートのカスタマイズ

[トップへ戻る](#)

背景画像、ボタン、メニュー名、およびメニュー テンプレートの書体をカスタマイズできます。

### メニューの背景のカスタマイズ

メニューの背景に、ビデオクリップ、オーディオ付きビデオクリップ、オーディオクリップ、静止画またはオーディオ付き静止画を組み込んでカスタマイズできます。

一部のメニューには、ビデオや静止画を配置できる特別なドロップゾーンがあります。ドロップゾーンが付いたテンプレートには、黒のドロップ領域と「メディアをここに追加」 メッセージが含まれています。メニューにドロップゾーンがない場合でも、ビデオと静止画を配置することができます。この場合、背景全体がメディアによって置き換えられます。ドロップゾーンのない一部のメニューには、ビデオの前面に表示されたままになる追加のアートが含まれています。

1. ディスクメニュー パネルで、変更するメニューのサムネールをクリックします。
2. メニュー パネルで「参照」をクリックし、ハードディスク上のクリップを探して選択します。  
注意： ビデオとオーディオの両方が設定されていて、どちらかのクリップを置き換えた場合でも、もう一方のクリップは設定されたままになります。ただし、オーディオが含まれている背景ビデオを選択した場合は、既存のオーディオが背景オーディオで置き換えられます。
3. タスクパネルのプロパティビュー（メニューの背景パネル）で設定を指定します。  
リセット 背景をテンプレートの初期設定の背景に戻します。

インポイント ビデオまたはオーディオクリップのインポイントを設定します。タイムコードを目的のフレームまでドラッグします。

再生と一時停止 メディアをサムネール上で再生します。アイコンが再生ボタンから一時停止ボタンに変わります。再生を停止して背景のインポイントを設定するには、一時停止ボタンをクリックします。

静止画フレームを使用 ビデオクリップの現在のフレームを背景静止画として設定します。タイムコードをドラッグしてフレームを設定します。

ループ前にデフォルトのトランジションを適用 ビデオが最初から開始されるたびに、初期設定として設定したトランジションを追加します。

デュレーション 背景ビデオまたはオーディオのインポイントからのデュレーションを設定します。

すべてのメニューに適用 すべてのディスクメニューに設定した背景を適用します。

### メニュー項目の配置とサイズの変更

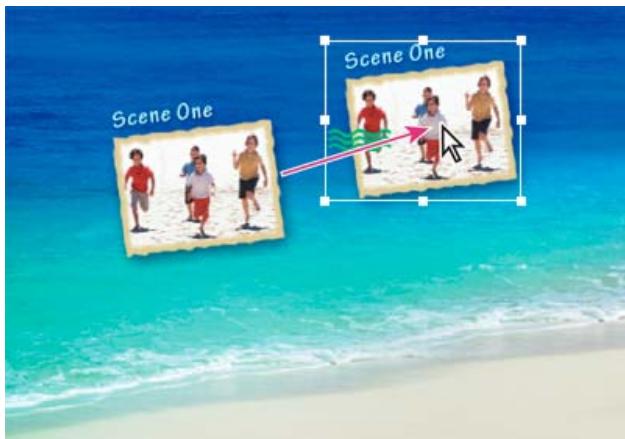
1. ディスクレイアウト パネルの下部で、変更したいメニューのサムネールをクリックします。
2. 次のいずれかの操作を行います。

- メニュー項目のサイズを変更するには、ディスクレイアウト パネルでメニュー項目を選択します。項目を囲むように、8つの選択ポイントのある四角形（境界ボックス）が表示されます。いずれかの選択ポイントをドラッグして項目のサイズを変更します。キーボードの - (マイナス) キーを使用して、縦横比を維持して項目のサイズを変更することもできます。欧米言語用のキーボードの場合は、同様に = (等号) キーを使用することもできます。等号キーを押すと、項目が大きくなります。



境界ボックスの選択ポイントをドラッグしてメニュー項目のサイズを変更します。

- メニュー項目を移動するには、項目を選択してドラッグします。キーボードの矢印キーを使用して項目を移動することもできます。



元の位置（左）と移動後の位置（右）

### メニューtekストとボタンの編集

テンプレートを選択した後で、メニューのtekストを変更したり、メインメニュー やシーンボタンの外観を変更することができます。また、ボタンを削除することもできます。ボタンはマーカーにリンクされているので、ボタンを削除すると、そのボタンを生成したマーカーも削除されます。

- ディスクレイアウトパネルの下部で、変更したいメニューのサムネールをクリックします。
- tekストを編集したり、マーカーにリンクされていないボタンを編集するには、メニュータイトルまたはボタンをダブルクリックして、tekストを変更ダイアログボックスでtekストを編集します。tekストを複数行入力するには、改行位置で Ctrl + Enter キーを押します。  
「OK」をクリックします。
- マーカーにリンクされているボタンを編集するには、tekストまたはボタンをダブルクリックして、メニューマーカーダイアログボックスで次のいずれかの操作を行い、「OK」をクリックします。
  - マーカー（およびメニュー内のボタン）の名前を変更するには、新しい名前を入力して「OK」をクリックします。tekストを複数行入力するには、改行位置で Ctrl+Enter キーを押します。名前がメニューに収まり、別のボタンと重ならないよう、簡潔な名前を付けてください。
  - ボタンのサムネールに表示する画像を選択するには、サムネールのオフセットに示されるタイムコードをドラッグし、「OK」をクリックします（このサムネールはメニュー表示専用です。「モーションメニュー ボタン」を選択した場合、ボタンにリンクされているビデオはマーカーの位置から開始されます）。
  - ボタンを削除するには、「削除」ボタンをクリックします。マーカーがエキスパートビュータイムラインから削除され、ボタンがメニューから削除されます。または、タイムラインで該当するボタンのマーカーを右クリック（Mac OS では control キーを押しながらクリック）して、「メニューマーカーを削除」を選択することでもボタンを削除することができます。

### tekスト設定の指定

メニュータイトルおよびボタンのtekストのプロパティ（フォント、サイズ、スタイル、カラー）を変更できます。

- ディスクレイアウトパネルの下部で、変更したいメニューのサムネールをクリックします。
- メニュータイトルまたはボタンのtekストを選択します。
- プロパティパネルで次のいずれかの操作を行います。

- テキストのフォントを変更メニューからフォントを選択します（テキスト属性オプションを表示するには、「テキスト」の左にある三角形をクリックします）。
  - フォントスタイルを変更メニューからテキストのスタイルを選択するか、太字、斜体、または下線アイコンをクリックします。複数のアイコンをクリックすることができます。
  - テキストのサイズを変更メニューからテキストのサイズを選択します。
  - テキストのサイズを変更メニューの横にあるテキストの色を変更アイコンをクリックして、カラーピッカーで色を選択します。
4. テキストの設定をすべてのメニューの類似したテキスト項目に適用するには、「すべてのシーンボタンに適用」、「すべてのテキスト項目に適用」、「すべてのマーカーボタンに適用」、「すべての再生ボタンに適用」、または「すべてのナビゲーション項目に適用」をクリックします。

## ボタンのアニメート

サムネールを表示するボタンがテンプレートに含まれている場合は、メインメニュー ボタンおよびシーンメニュー ボタンにビデオを追加できます。

- ディスクレイアウトパネルの下部で、変更したいメニューのサムネールをクリックします。
- ディスクレイアウトパネルでボタンを選択します。
- タスクパネルのプロパティビューで、「モーションメニュー ボタン」を選択します。
- メニューが表示されたときのクリップの再生開始位置（インポイント）を設定します。再生／停止ボタンを使用して、クリップをサムネールで表示するか、インポイントタイムコードを編集することができます。
- 再生するクリップのデュレーションを設定するには、メニューの背景をクリックし、プロパティビューのモーションメニュー ボタンでデュレーションタイムコードを編集します。

注意： モーションメニュー ボタンに設定したデュレーションは、ディスクのすべてのモーションメニュー ボタンに適用されます。

## 別のメニュー テンプレートへの切り替え

[トップへ戻る](#)

現在のディスクメニューを別のデザインに変更したい場合、簡単に別のテンプレートに変更することができます。変更すると、メニューのタイトル、マーカーボタン以外のボタンの名前（再生ボタンやシーンボタン）、およびテキストの設定（フォント、色、スタイルなど）で変更したもののが失われます。背景やマーカーボタン（メインメニュー マーカーおよびシーンマーカー）に行った変更は失われません。ボタンのテキストを編集すると、メニュー マーカーの名前が変更され、新しいメニューを作成したときに新しいマーカー名が使用されます。

- ムービーメニュー パネルで「メニュー テーマ」ボタンをクリックします。
- メニュー テンプレートを選択し、「続行」をクリックします。Premiere Elements ディスクレイアウトパネルに、新しく選択したテンプレートが表示されます。

## メニュー付きのディスクからオートプレイディスクへの変更

[トップへ戻る](#)

DVD、Web DVD または Blu-ray ディスクでメニューを使用しない場合は、レイアウトを設定し直して、オートプレイディスクを作成することができます。

注意： オートプレイディスクにはマーカーにリンクされているメニューはありませんが、既存のメニュー マーカーとシーン マーカーをプロジェクトに残しておくと便利です。マーカーを残しておけば、DVD、Web DVD または Blu-ray プレーヤーのリモコンの次へ進むボタンや前へ戻るボタンで、メインメニュー マーカーやシーン マーカー間を前後にジャンプすることができます。トップマーカーは無視されます。

◆ 調整パネルで、「オートプレイ」をクリックします。

調整パネルからメニューが削除され、マーカーはオートプレイディスクでチャプター ポイントとして使用されます。

## 関連項目



# メニューのプレビュー

[ディスクをプレビューパネルの概要](#)  
[メニュー付きの DVD、Web DVD または Blu-ray ディスクのプレビュー](#)

## ディスクをプレビューパネルの概要

[トップへ戻る](#)

実際にディスクに書き込む前に、プレビューして動作を確認します。ディスクをプレビューパネルには、DVD、Web DVD または Blu-ray プレーヤーのリモコンと同様のコントロールが用意されています。このコントロールを使用して、メニューの各ボタンをテストし、ビデオへのリンクなどを確認できます。ウィンドウまたはフルスクリーンでディスクをプレビューすることができます。

## メニュー付きの DVD、Web DVD または Blu-ray ディスクのプレビュー

[トップへ戻る](#)

メニュー付きのディスクは、テンプレートをディスクレイアウトパネルにドラッグした後にいつでもプレビューすることができます。

1. アクションバーの「ツール」をクリックして、必要に応じてツールパネルから「ムービーメニュー」を選択し、ディスクレイアウトパネルを開きます。
2. ムービーメニューパネルで、「プレビュー」をクリックします。  
注意：ボタンが重なってしまっていると警告が表示された場合は、メニュー項目の配置とサイズの変更を参照してください。
3. ディスクをプレビューパネルでは、再生コントロールを使用するか、マウスを使用してボタンをクリックして、シーン選択画面やビデオの再生を確認します。メニューまたはボタンのサムネールにビデオまたはオーディオが含まれている場合は、ディスクに書き込む前にプレビューできるように、それらのクリップが再生されます。
4. ディスクをフルスクリーンでプレビューする場合は、フルスクリーン再生アイコンをクリックします。
5. カーソルを移動します。これにより、フルスクリーンモードの場合に、ディスクプレーヤーのリモコンと同様のディスクコントロールパネルが表示されます。

## 関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ムービーの保存と書き出し

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

# 書き出し・配信パネルからの書き出し

書き出し・配信パネルには、完了したプロジェクトの保存や書き出しに必要なものがすべて含まれています。プロジェクトは、Web、携帯電話およびコンピューターで表示したり、DVD や Blu-ray ディスクに書き込む形式で保存したりすることができます。

「Web DVD」、「ディスク」、「オンライン」、「コンピューター」および「携帯電話および携帯プレーヤー」の書き出しオプションを使用して、新たな形式で書き出すことができます。これらのオプションを選択すると、それぞれのメディアタイプに書き出すための固有のオプションと設定のダイアログが開きます。

注意： 書き出し・配信パネルには、最も頻繁に使用される形式と設定のプリセットが用意されており、これらを利用して簡単にプロジェクトを書き出すことができます。また、「詳細設定」オプションをクリックして設定を変更して、独自の設定を指定することもできます。



書き出し・配信パネル



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# web DVD ファイルの作成

## デスクトップ用の web DVD の作成

web DVD ファイルは、オンラインで再生される DVD ファイルです。ムービークリップは、Web ページに埋め込み可能な web DVD ファイルとして共有できます。ムービークリップは Flash 形式で書き出されます。ファイルは、Flash Player 9.x 以降をサポートする任意の Web ブラウザーで再生できます。

## デスクトップ用の web DVD の作成

[トップへ戻る](#)

1. 「書き出し・配信」をクリックし、書き出し・配信パネルを開きます。
2. 「web DVD」をクリックします。
3. 「コンピューターのフォルダーに保存」を選択します。
4. プリセットメニューからプリセットを選択します。
5. 「プロジェクト名」で、プロジェクトの名前を入力します。
6. 「保存先」で、「参照」をクリックして DVD 出力ファイルの保存場所を選択します。

作成が完了すると、作成完了パネルが表示されます。リンクをクリックして、作成された web DVD ファイルをブラウザーでプレビューします。



web DVD ファイルの表示



# DVD または Blu-ray ディスクへの書き出し

## ディスクへの書き込み

### ディスクへの書き込みのガイドラインと互換性

### DVD、Blu-ray または AVCHD ISO イメージへ書き込み

作成したムービーをプレビューして思いどおりの動作であることを確認できたら、プロジェクトを DVD または Blu-ray ディスクに書き込みます。使用するレコーダーとプレーヤーの両方が、選択したディスクをサポートしていることを確認してください。また、圧縮されたファイルとほかの必要なテンポラリファイルを作成できるだけの空き容量がハードディスクにあることも確認してください。1つのドライブパーティションに十分な空き容量がない場合は、編集／環境設定／スクラッチディスク（Mac OS では Adobe Premiere Elements／環境設定／スクラッチディスクコマンド）を選択して、スクラッチディスクファイル用の別の保存場所を指定することができます（書き込みダイアログボックスを開くと、必要な容量を確認することができます）。

注意： 使用する DVD レコーダーが *Adobe Premiere Elements* でサポートされていない場合でも、プロジェクトを DVD フォルダーに書き込んでから、レコーダーに付属のソフトウェアを使用してフォルダーを DVD に書き込むことができます。

[ページの先頭へ](#)

## ディスクへの書き込み

ディスクのオーディオとビデオのエンコーディング（圧縮）は、プロジェクトの複雑さと長さ、使用するコンピューターの処理速度によっては数時間もかかる場合があります。同じ内容と品質で複数枚のディスクに書き込む場合は、続けて書き込むと圧縮処理が一度で済むため、ディスクの作成にかかる時間を短縮できます。

*Premiere Elements* は、すべてのオーディオを DVD および Blu-ray ディスクで必要とされる 16 bit/48kHz のサンプルレートに変換します。最適な結果を得るためにも、これらの設定を使用してオーディオを録音してください。

## DVD または Blu-ray ディスクへの書き込み

1. *Premiere Elements* を起動する前に、DVD または Blu-ray レコーダーを接続して電源をオンにします。
2. 書き出し・配信パネルで、「ディスク」をクリックし、ディスクビューを開きます。
3. ディスクビューで、メニューから「DVD」または「Blu-ray」を選択します。
4. 「書き込み先」で「ディスク」オプションを選択します。
5. 「ディスク名」にディスクの名前を入力します。DVD への書き込みが終った後、そのディスクをコンピューターにセットすると、この名前が表示されます（初期設定名は YYYYMMDD\_hhmmss 形式の日付スタンプです）。
6. 「レコーダーの場所」でレコーダーを選択します。
7. 互換性のあるディスクがドライブに挿入されていることを確認します。ディスクを挿入したら、「再スキャン」ボタンをクリックします。接続されている使用可能なすべてのレコーダーがスキャンされ、有効なメディアかどうかが確認されます。
8. 「コピー数」テキストボックスに、この処理で書き込むディスクの枚数を入力します。すべてのディスクへの書き込みが終了するまで、新しいディスクの挿入を求めるメッセージが表示されます。ただし、ビデオとオーディオのエンコーディングは1回しか行われません。
9. 「プリセット選択」セクションで、想定するユーザーの居住地域のテレビ方式に適したオプションを選択します。
10. （オプション）「空き容量にコンテンツを合わせる」チェックボックスをオンにします。DVD に書き込む場合は、このチェックボックスをオフにして、スライダーをドラッグして希望のビデオ画質を選択することもできます（初期設定では、このオプションは DVD ではオンになり、Blu-ray ではオフになります）。
11. 「書き込み」ボタンをクリックして、プロジェクトを DVD または Blu-ray 形式に変換し、ディスクに書き込みます。DVD に書き込みを行つていて、DVD レコーダーが一時的に使用できない場合には、DVD フォルダーに書き込んでおき、DVD レコーダーが使用できるようになったときに、DVD フォルダーに作成したファイルを DVD ディスクに書き込むことができます。

注意： ディスク出力用のオーディオおよびビデオのエンコーディングには時間がかかります。

## DVD フォルダーへの書き込み

使用する DVD レコーダーが Premiere Elements でサポートされていない場合でも、プロジェクトをフォルダーに書き込むことができます。この場合、DVD 互換ファイルが作成されます。このファイルを、Adobe Encore などのオーサリングソフトを使用してディスクに書き込むことができます。

注意： フォルダーには DVD プロジェクトのみを書き込みます。Blu-ray ディスクプロジェクトは書き込めません。

1. ディスクビューが表示されていない場合は、「書き出し・配信」をクリックして書き出し・配信パネルを表示し、「ディスク」をクリックします。
2. 書き込み先メニューで、プロジェクトの書き込み先として「フォルダー」オプションを選択します。単層 4.7 GB よりも大きいムービープロジェクトの場合は、二層ディスクに対応可能な「フォルダー（8.5 GB）」を選択します。
3. フォルダーナー名を入力します。
4. 「参照」ボタンをクリックして、フォルダーの書き込み先の場所を指定します。
5. 「書き込み」をクリックして、フォルダーの作成を開始します。

注意： ディスク出力用のオーディオおよびビデオのエンコーディングには時間がかかります。

## AVCHD 形式での書き出しと DVD への書き込み

DVD へ書き込み可能なハイビジョン形式でビデオを書き出すには、AVCHD を使用します。生成されるファイルは Blu-ray と互換性があり、AVCHD 対応 Blu-ray プレーヤーを使用して再生できます。

または、生成されたファイルをコンピューター上のフォルダーに書き出すことができます。

注意： 書き出したファイルをペンドライブにコピーして、Blu-ray プレーヤーの USB ポートにドライブを接続してファイルを再生することができます。また、Blu-ray ファイルをサポートするメディアプレーヤーを使用して、コンピューター上でファイルを再生することもできます。

プロジェクトを AVCHD 形式で書き込む手順は、ディスクまたはフォルダーに書き込む手順と同じです。詳しくは、ディスクおよびフォルダーへの書き込みに関するセクションを参照してください。

注意： Adobe Premiere Elements では、DVD でのみストップマーカーがサポートされています。プロジェクトにストップマーカーのメニューが含まれている場合は、そのメニューはプロジェクトを DVD に書き込む場合にのみ使用できます。ストップマーカーは、プロジェクトを Blu-ray または AVCHD に書き込む場合には使用できません。

[ページの先頭へ](#)

## ディスクへの書き込みのガイドラインと互換性

互換性のあるレコーダーがコンピューターに接続されている場合は、Premiere Elements から直接 DVD や Blu-ray ディスクを作成することができます。作成したディスクは、テレビやコンピューターのディスクプレーヤーで再生することができます。Premiere Elements は、ビデオディスクを作成します（データディスクやオーディオディスクは作成できません）。デスクトップ DVD レコーダーは、レコーダブル DVD-5 ディスク（DVD+/-R）を使用します。このディスクの容量は 4.7 GB で、約 2 時間の高品質な標準精細度のビデオを保存することができます。

通常、Blu-ray ディスクの容量は 25 GB で、MPEG2 を使用して 135 分のハイビジョンビデオと 2 時間の標準精細度の追加ビデオ、または 10 時間の標準精細度のビデオを保存することができます。Blu-ray ディスクには、BD-R（レコーダブル）と BD-RE（リライタブル）形式があります。

Premiere Elements では、DVD+R、DVD+RW、DVD-R および DVD-RW の単層 4.7 GB ディスクをサポートしています。また、二層 8.5 GB DVD+R ディスクもサポートしています。書き込み用 DVD レコーダーと再生用 DVD プレーヤーがともにサポートしているメディアを選択してください。DVD レコーダーや DVD プレーヤーは、あらゆる種類の DVD をサポートしているわけではありません。例えば、数多くの TV 用の DVD プレーヤーが DVD+R ディスクを認識しますが、認識することができない機種の中にはあります。

**DVD-R** この形式は、ライトワンスレコーダブル（一度だけ書き込み可能な追記型）ディスクを使用し、市販 DVD プレーヤーおよび DVD-ROM ドライブの両方と互換性があります。DVD-R ディスクには、DVD-R for General（一般向け）と DVD-R for Authoring（業務用）の 2 種類があります。ほとんどの市販 DVD-R レコーダーが General ディスクを使用し、一部の業務用レコーダーが Authoring ディスクを使用します。使用するレコーダーに適した種類のメディアを選択する必要があります。ただし、書き込み後のディスクは、どちらの種類の DVD プレーヤーまたはドライブでも読み取ることができます（DVD-R for General（一般向け）DVD-R は、暗号化された市販 DVD をバックアップできないように開発されています）。

**DVD+R** DVD+R は書き換え不可能な形式で、ほとんどの DVD プレーヤーおよび DVD-ROM ドライブと互換性があります。第 1 世代の +RW レコーダーは、DVD+R への書き込みに対応しておらず、それに対応させてアップグレードすることもできませんでした。ただし、DVD+RW レコーダーの現在のモデルは、DVD+R への書き込みをサポートしています。市販 DVD プレーヤーでの DVD+R ディスクの互換性は、DVD-R の場合と同じです。

**DVD-RW/DVD+RW** DVD レコーダーおよびプレーヤーでのこれらの形式の機能および互換性は類似しています。DVD-RW と DVD+RW は、理論上 1000 回以上書き換え可能なディスクを使用します。ほとんどの市販 DVD プレーヤーが DVD-RW および DVD+RW ディスクに記録されているビデオを再生できますが、DVD-R や DVD+R ほど互換性は高くありません。現在の DVD-RW レコーダーは、DVD-R への書き込みにも対応しています。

注意： 使用する DVD レコーダーが *Premiere Elements* でサポートされていない場合でも、プロジェクトをフォルダーに書き込み、レコーダーに付属の DVD 書き込みソフトウェアを使用すれば、最終的な DVD を書き込むことができます。

## DVD の互換性の問題

メディアおよびハードウェアを選ぶ際は、次の互換性の問題を考慮してください。

- 市販プレーヤーでの互換性は、DVD+RW や DVD-RW 形式よりも DVD+R や DVD-R 形式のほうが高い。
- 市販 DVD プレーヤーよりも、DVD-ROM ドライブのほうが互換性が高い。これは、コンピューターの場合、ファームウェアとドライバーを簡単に更新できるためです。
- 古い DVD プレーヤーほど、サポートしている DVD 形式が少ない。

書き込み先のメディアの空き容量と配信先の環境に適した、特定の形式のプリセットを選択します。

[ページの先頭へ](#)

## DVD、Blu-ray または AVCHD ISO イメージへ書き込み

使用する DVD レコーダーが *Premiere Elements* でサポートされていない場合でも、プロジェクトを ISO に書き込むことができます。この操作により、DVD/Blu-ray/AVCHD 準拠の ISO ファイルが作成されます。ISO をディスクに書き込むための任意のソフトウェアを使用して、このファイルをディスクに書き込むことができます。

- ディスクビューが表示されていない場合は、「書き出し・配信」をクリックして書き出し・配信パネルを表示し、「ディスク」をクリックします。
- ディスクに DVD メニューを追加する場合は、「はい」をクリックします。メニューを追加しないで書き込む場合は、「いいえ」をクリックします。



DVD メニューを書き込む

- DVD メニューのメニューテーマを選択できます。テーマをクリックして選択します。

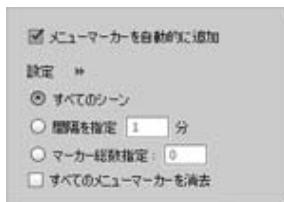
他のテーマを表示するには、ドロップダウンリストをクリックしてメニューを展開すると表示されます。「続行」をクリックします。



## テーマを選択

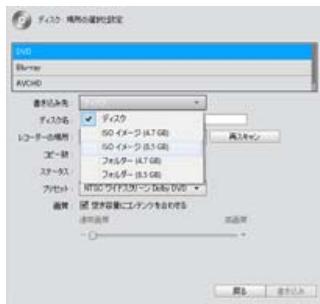
「メニュー・マーカーを自動的に追加」を選択すると、メニュー・マーカーがメニュー・テーマに追加されます。「設定」をクリックして設定セクションを展開し、以下の項目を設定します。

- すべてのシーン：各シーンにメニュー・マーカーを追加する場合は、このオプションを選択します。
- マーカー総数指定：追加するメニュー・マーカーの数を指定する場合は、このオプションを選択して数を入力します。
- すべてのメニュー・マーカーを消去：既存のすべてのメニュー・マーカーを削除する場合は、このオプションを選択します。



## メニュー・マーカー - 設定

4. 「DVD」、「Blu-ray」または「AVCHD」を選択します。
5. 書き込み先メニューで、プロジェクトの書き込み先として「ISO」オプションを選択します。単層 4.7 GB よりも大きい DVD または AVCHD ムービープロジェクトの場合は、二層ディスクに対応可能な「ISO (8.5 GB)」を選択します。  
単層 25 GB よりも大きい Blu-ray ムービープロジェクトの場合は、二層ディスクに対応可能な「ISO (50 GB)」を選択します。



## ISO タイプの選択

6. ISO ファイルの名前を入力します。
7. 「参照」ボタンをクリックして、ISO ファイルの書き込み先の場所を指定します。
8. 「書き込み」をクリックして、ISO イメージの作成を開始します。

## DVD および Blu-ray ディスクのビデオエンコーディング

DVD または Blu-ray ディスクの作成時には、ビデオが MPEG-2 形式または H.264 形式（Blu-ray のみ）にエンコーディングされます。圧縮により、ビデオおよびオーディオファイルのサイズが小さくなります。例えば、Premiere Elements の 60 分ビデオを保存するには、約 13 GB 必要です。ところが、単層の DVD の容量は 4.7 GB です（二層の DVD でも 8.5 GB しかありません）。Premiere Elements は、最高の画質を維持するため、ムービーをディスクに収めるのに必要最小限の圧縮率を自動的に計算します。ムービーが短いほど、圧縮率を低く抑えて、ディスクに記録されるビデオの画質を高品質にすることができます。

注意： Blu-ray プリセットは、AVCHD 画質のファイルの書き出しに適しています。

ディスクで使用するビデオおよびオーディオの圧縮は、高性能の専用システムを使用しても時間がかかります。圧縮にかかる時間は、使用するコンピューターの CPU のクロックスピード、使用可能なメモリ容量、およびプロジェクトの複雑さと長さによって異なります。標準的な 60 分のビデオの場合、書き込みに 4 ~ 6 時間かかります。このため、DVD および Blu-ray ディスクへの書き込みは、作業のない夜間の時間帯などに行うことをお勧めします。

注意： Blu-ray の H.264 形式への変換は、CPU を大量に消費する処理であるため、エンコードには時間がかかります。ただし、圧縮率が高いため、1 MBあたりのビデオデータの量は多くなります。MPEG2 形式への変換は、CPU を大量に消費しないので H.264 形式よりも高速ですが、1 MBあたりのビデオデータの量は少なくなります。

## テレビ方式の異なる地域向けのディスクの作成

作成した DVD または Blu-ray ディスクの視聴者が海外に居住している場合、ディスクを別のテレビ方式で書き込む必要がある場合があります。通常、ビデオ機器（ビデオカメラから DVD または Blu-ray ディスクプレーヤーまで）は、NTSC（日本および北米地域）または PAL（ヨーロッパと中近東の大多数の地域）という規格に準拠しています。

Premiere Elements では、NTSC 方式と PAL 方式の両方のムービーを作成できるため、現在の地域または別の地域で再生可能なムービーを作成することができます。ただし、キャプチャするビデオと書き出すテレビ方式を一致させたほうが、最適な結果を得ることができます。

### NTSC

北米、南米の一部、日本、フィリピン、台湾、韓国、グアム、ミャンマーなど

### PAL

ヨーロッパ、中近東および上記以外のアジア諸国、アフリカ、南米大陸の一部

## ディスクに正しく書き込むためのガイドライン

ムービーの編集とナビゲーションの設定が完了すれば、後は書き込み処理を行うだけで、これは比較的簡単です。ただし、デバイスとメディアが互換性がなかったり、予想以上に時間がかかったりして、品質や日程に影響が出ることがあります。問題なく作業を終了するためにも、ディスクに書き込む際には、次のガイドラインを考慮してください。

注意： エンコーディングエラーが発生した場合は、ヘルプの「トラブルシューティング」を参照してください。

- 時間に余裕を持って作業を行ってください。ディスクのオーディオおよびビデオのエンコードには数時間かかります。夜間など、コンピューターを使用しないときにディスクを書き込むことをお勧めします。複数枚の DVD または Blu-ray ディスクに書き込む場合は、書き込みダイアログボックスのコピー数オプションを使用して、同じセッションで書き込んでください。これにより、プロジェクトのエンコード処理が 1 回で済みます。
- ドライバーとファームウェアを更新してください。レコーダー用の最新のドライバーとファームウェア（読み取り専用デバイス（ROM）に書き込まれ、周辺機器の動作を制御するための命令が記述されているソフトウェア）がインストールされていることを確認してください。アップデートはインターネットからダウンロードすることができます。
- 互換性のあるレコーダーを使用してください。Premiere Elements で DVD または Blu-ray ディスクを作成するには、互換性のあるレコーダーが必要です。まず、システムに搭載されているドライブが CD-ROM、CD-R、DVD-ROM または Blu-ray ドライブではなく、レコーダーであることを確認します。次に、そのドライブが Premiere Elements と互換性があるかどうかを確認します。書き出し・配信パネルから「ディスク」を選択して、「レコーダーの場所」にドライブが表示されている場合は互換性があります。
- DVD への書き込みには、高品質な DVD レコーダブルメディアを使用し、互換性のある DVD メディア形式を選択してください。DVD レコーダーや DVD プレーヤーは、あらゆる種類の DVD をサポートしているわけではありません。DVD レコーダーがディスクの形式に対応していない場合、DVD に書き込むことはできません。例えば、+R または +RW ディスクにだけ対応しているレコーダーでは、-R または -RW ディスクに書き込むことはできません。このことは、DVD プレーヤーにもあてはまります。古い DVD プレーヤーは、新しい DVD レコーダーで作成したリライタブル（書き換え可能）ディスクを認識できないことがあります。
- ハードディスクに断片化されていない十分な空き容量があることを確認してください。圧縮されたファイルとほかの必要なテンポラリファイルを作成できるだけの空き容量がハードディスクにあることを確認してください。プロジェクトに必要な容量は、書き込みダイアログボックスの「必要な容量」に表示されます。
- 不要なプレビューをしないでください。クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインのプレビューは、完成したムービーがどのように表示および再生されるかを確認するのに便利ですが、作成には時間がかかり、書き込み処理では使用されません。
- ディスクをテストしてください。レコーダブルディスクに書き込んだ後に間違いに気づいた場合、そのディスクは無駄になります。それに対して、リライタブルディスク（再書き込み可能ディスク）の場合は同じディスクを再利用できます。このため、DVD-RW または BD-RE（リ

ライタブル) ディスクを使用してテストディスクを作成し、その後、DVD-R for General (一般向け) ディスクまたは BD-R ディスクを使用して最終コピーまたは追加コピーを作成するようにしてください。DVD-R for General (一般向け) は、ライトワンスレコーダブル形式で、市販 DVD プレーヤーと DVD-ROM ドライブの両方と高い互換性があります。

- 書き出し中は、不要な処理を実行しないでください。スクリーンセーバーと省電力機能をオフにしてください。ウイルスのスキャン、アップデートのダウンロード、Web の検索、コンピューターゲームなどを実行しないでください。

アドビは次の機能も推奨します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# コンピューター再生の共有

コンピューターで再生できる形式でムービーを共有  
コンピューターで再生可能な AVCHD 形式への書き出し  
オーディオのみの書き出し  
静止画へのフレームの書き出し  
JPEG でのフレームの書き出し  
静止画のシーケンスとしてのクリップの書き出し  
書き出し・配信／コンピューターコマンドを使用したオーディオのみの書き出し  
書き出し・配信／コンピューターコマンドを使用したビデオの書き出し

## コンピューターで再生できる形式でムービーを共有

[トップへ戻る](#)

クリックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで編集したビデオは、ビデオ形式で書き出すことで初めて独立したビデオファイルとして利用できます。ビデオを書き出すと、コンピューター、その他のメディアプレーヤー、編集プログラムで再生したり、別のコンピューターに移動したりすることができます。

コンピューターで再生するために書き出したムービーは、データレートとファイルサイズが大きくなるので、インターネット、VCD、SVCD、DVD、携帯端末（PDA、Palm などの携帯型コンピューター）での再生には適しません。MPEG および MPEG2 プリセットは、AVCHD の書き出しに適した画質です。

1. 書き出し・配信パネルで、「コンピューター」ボタンをクリックします。
2. コンピュータービューの上部にあるリストから形式を選択します。すべてのオプションを表示するには、リストをスクロールします。
3. ファイル保存時のプリセット、ファイル名および保存先を指定します。
4. （オプション）「詳細設定」ボタンをクリックして、必要に応じてオプションを指定します。

## コンピューターで再生可能な AVCHD 形式への書き出し

[トップへ戻る](#)

AVCHD 書き出し機能を使用して、ビデオをハイビジョンファイルとして MP4 または M2T 形式でコンピューターに書き出すことができます。後に必要に応じて、MP4 および M2T ファイルを Premiere Elements に読み込むことができます。

1. 書き出し／コンピューターを選択します。
2. 「コンピューター：場所と設定を選択」で、「AVCHD」を選択します。
3. 必要に応じて、プリセットメニューからオプションを選択します。
4. 作成する AVCHD ファイルの名前を入力します。
5. 「保存先」オプションで保存先を指定します。必要に応じて、「詳細設定」をクリックして詳細な書き出し設定を指定して、「OK」をクリックします。
6. タイムラインで選択したムービーの一部のみを書き出す場合は、「ワークエリアバーの範囲のみ書き出す」を選択します。

## オーディオのみの書き出し

[トップへ戻る](#)

書き出し・配信パネルを使用してムービーからオーディオのみを書き出すときに、ファイル形式を指定することができます。

1. 書き出し・配信パネルで、「コンピューター」または「携帯電話および携帯プレーヤー」をクリックします。
2. パネルの上部にあるリストから形式を選択します。すべてのオプションを表示するには、リストをスクロールします。
3. ファイル保存時のプリセット、ファイル名および保存先を指定します。
4. 「詳細設定」ボタンをクリックして、「ビデオを書き出し」を選択解除します。
5. （オプション）「オーディオ」タブをクリックして、必要に応じてオプションを指定します。

## 静止画へのフレームの書き出し

[トップへ戻る](#)

ムービーや静止画クリップは、すべて静止画ファイルとして書き出すことができます。エキスパートビュータイムラインやモニターパネルで、時間インジケーターのあるフレームが書き出されます。書き出しが終了すると、フレームはプロジェクトのアセットパネルに表示されます。

1. 次のいずれかの操作を行います。

- ・ クイックビュータイムラインを使用している場合は、モニターパネルで、書き出すフレームまで時間インジケーターをドラッグします。
  - ・ エキスパートビュータイムラインを使用している場合は、書き出すフレームまで時間インジケーターをドラッグします。
- 最適な結果を得るには、動きの少ないフレームを選択してください。
2. (オプション) フレームのインターレースを解除します。これにより、書き出す画像の画質を大幅に向上させることができます。インターレースを解除するには、エキスパートビュータイムラインで書き出すフレームを選択します。クリップ／ビデオオプション／フィールドオプションを選択します。「インターレース解除」を選択して、「OK」をクリックします。  
Photoshop Elements がインストールされている場合は、Photoshop Elements で書き出した画像のインターレースを解除することができます。写真編集モードで、フィルター／ビデオ／インターレース解除を選択します。
3. モニターパネルの下部にある、ツールメニューの「フリーズフレーム」オプションをクリックします。
4. 必要に応じて設定を選択して、「書き出し」をクリックします。
5. 保存先とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。書き出しを取り消すには、Esc キーを押します。取り消し操作には数秒かかる場合があります。

## JPEG でのフレームの書き出し

[トップへ戻る](#)

フレームを JPEG 画像として書き出すことができます。

1. 書き出すフレームの位置に時間インジケーターを移動し、「書き出し・配信」をクリックして書き出し・配信パネルを表示します。
2. コンピューターボタンをクリックし、リストから「静止画」を選択します。
3. JPEG のプリセットを選択します。

## 静止画のシーケンスとしてのクリップの書き出し

[トップへ戻る](#)

クリップやムービーを静止画のシーケンス（連番付き静止画）として書き出すことができます。各フレームはそれぞれ別の静止画ファイルになります。静止画のシーケンスとして書き出す機能は、次の場合に便利です。

- ・ ビデオ形式をサポートしていないアニメーションや静止画シーケンスを必要とするアニメーションでクリップを使用する。
- ・ ビデオ形式をサポートしていない 3D アプリケーションや静止画シーケンスを必要とする 3D アプリケーションでクリップを使用する。

クリップを書き出すと、Premiere Elements によりファイルに自動的に番号が割り当てられます。

1. 静止画のシーケンスとして書き出すクリップを、Adobe Premiere Elements に読み込みます。
2. クリップをクイックビュータイムラインにドラッグします。
3. 書き出し・配信／コンピューター／静止画をクリックします。
4. メニューからプリセット (JPEG) を選択して、「詳細設定」をクリックします。
5. 詳細設定ダイアログで、「シーケンスとして書き出し」を選択します。
6. 「OK」をクリックして、プリセットを保存します。
7. 作成したプリセットを選択し、書き出す静止画ファイルの場所とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。シーケンスファイルが別のファイルと混在していると誤操作の原因となるので、書き出し先は新規でフォルダーを作成するか、空のフォルダーを指定することをお勧めします。

注意： シーケンス番号を設定する場合は、ファイル名に番号を付けて入力します。ファイル名に付ける番号の桁数の指定は、番号分の必要桁数を確認して、さらに希望する桁数分のゼロを追加します。例えば、20 フレームを書き出す予定で、ファイル名に 5 桁の番号を割り当てる場合は、先頭のファイル名に Car000 と入力します（以降のファイルには自動的に Car00001、Car00002 …Car00020 と番号が振られます）。

## 書き出し・配信／コンピューターコマンドを使用したオーディオのみの書き出し

[トップへ戻る](#)

書き出し・配信／コンピューター／オーディオコマンドを使用して、ムービーからオーディオだけを書き出すことができます。このオプションを選択した場合は、Windows Waveform ファイル (.wav)、MP3 ファイル (.mp3)、AAC ファイル (.aac) または AIFF ファイル (.aiff) として保存することができます。オーディオポッドキャスト用の MP3 または AAC ファイルとして保存する場合は、書き出し・配信パネルで「携帯電話および携帯プレーヤー」オプションを使用してオーディオを書き出します。

1. クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインを選択し、書き出し・配信／コンピューター／オーディオを選択します。
2. プリセットメニューからオプションを選択します。例えば、ファイルを MP3 形式で保存するには、「MP3 - 高品質」を選択します。「保存先」オプションで保存先とファイル名を指定します。必要に応じて、「詳細設定」をクリックして詳細な書き出し設定を指定して、「OK」をクリックします。

## 書き出し・配信／コンピューターコマンドを使用したビデオの書き出し

[トップへ戻る](#)

書き出し・配信／コンピューターを使用してビデオを書き出す場合に、設定を変更して、カスタム設定を保存できます。

1. 書き出し・配信／コンピューターを選択し、書き出すメディアを選択します。
2. 書き出しに使用する書き出しひリセットを選択して、「詳細設定」をクリックします。
3. 初期設定のプリセットを必要に応じて変更して、「OK」をクリックして変更を保存します。

この手順ではクリップは保存されませんが、Premiere Elements はその後の書き出し操作に新しい設定を適用します。

書き出し設定はプロジェクトを操作しても更新されませんが、書き出しを行うときは、書き出し設定が正しいかどうかを常に確認することをお勧めします。オプションを変更した場合は、プリセットに名前を付けて保存しておくと、その後のプロジェクトで利用することができます。作成したすべてのプリセットが、初期設定のプリセットとともに書き出しひビューのプリセットメニューに表示されます。

一部のキャプチャカードソフトウェアやプラグインソフトウェアには、特定のオプションを含む独自のダイアログボックスがあります。実際の画面にこのユーザーガイドとは異なるオプションが表示される場合は、キャプチャカードやプラグインの取扱説明書を参照してください。

## 関連項目

---



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# Web への書き出し

## YouTube でのムービーの共有

Premiere Elements は、インターネットでの配信に適したファイル形式でムービーを書き出すことができます。書き出し・配信パネルを使用して、ビデオを直接 Web にアップロードすることができます。Premiere Elements は、Adobe Flash Video (.flv) 、Flash Renamed MP4 ファイル (f4v) 、QuickTime (.mov) などのプリセットフォーマットを提供します。これらは、通常、ビデオを Web ページや Web アプリケーションに埋め込むために使用されます。

Web 対応 Flash Video プリセットは、様々な種類のサーバーや大域幅の要件を満たし、ほとんどのビューアの再生オプションをサポートしています。このプリセットを使用すれば、面倒な設定を省略して、ムービーをすばやく書き出すことができます。また、特定の条件に合わせて設定をカスタマイズすることができますが、ムービーのデータレートが対象となる再生媒体に適していることを確認してください。

## YouTube でのムービーの共有

[トップへ戻る](#)

Adobe Premiere Elements では、ムービーを YouTube に直接アップロードすることができます。YouTube に初めてアップロードするときに、アカウントと画質を設定できます。

1. 「書き出し・配信」をクリックして書き出し・配信パネルを表示し、「オンライン」を選択します。
2. ビデオを YouTube にアップロードするオプションを選択します。
3. YouTube に使用するプリセットを選択し、「次へ」をクリックします。
4. YouTube アカウントのユーザー名とパスワードを入力し、「次へ」をクリックします。
5. プロジェクトに関する必要な情報（タイトル、説明、タグおよびカテゴリ）を入力して、言語を選択します。「次へ」をクリックします。
6. プロジェクトを一般公開するかどうかを選択して、「配信」をクリックします。

## 関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 携帯電話および携帯プレーヤーへの書き出し

## 携帯端末へのムービーの書き出し

### 携帯形式について

[トップへ戻る](#)

## 携帯端末へのムービーの書き出し

対応する携帯電話や PDA およびビデオ iPod、または PSP（プレイステーションポータブル）などのポータブルメディアプレーヤーでの再生用にムービーを書き出すことができます。Premiere Elements には、これらのデバイスに合わせてムービーを書き出すためのプリセットも用意されています。特定のデバイスで必要とされている形式に合わせてプリセットをカスタマイズすることもできます。

独自のビデオポッドキャスト（「ポッドキャスト」とも呼ばれます）を生成するには、「iPod」または「PSP」プリセットを使用して書き出します。

1. デバイスがサポートしているビデオファイル形式については、デバイスに付属しているユーザーガイドを参照してください。
2. 「書き出し・配信」をクリックし、書き出し・配信パネルを表示します。次に、「携帯電話および携帯プレーヤー」をクリックします。
3. パネルの上部にあるリストからプレーヤーを選択します。
4. プリセットメニューからプリセットを選択します。プリセット名の下に、ファイルの種類やフレームレートなどの詳細情報が表示されます。
5. ファイル名を入力し、「参照」ボタンをクリックしてファイルの保存場所を指定します。
6. （オプション）「詳細設定」ボタンをクリックして、必要に応じてオプションを指定します。
7. プリセットに対して行った変更は、別の新しいプリセットとして保存できます。  
注意：特定の 3GP 対応電話機で再生するビデオを書き出すために、「3GP」プリセットをカスタマイズしなければならないことがあります。要件については、電話機に付属しているユーザーガイドを確認してください。また、機種によっては、Premiere Elements で書き出した 3GP 形式をサポートしていないものもあります。
8. 「保存」をクリックします。Premiere Elements によりムービーがレンダリングされ、デバイスで再生可能なファイルが生成されます。

## 携帯形式について

[トップへ戻る](#)

Premiere Elements には、特定のデバイス用に最適化されたプリセットが付属しているため、特定の携帯端末で使用するのに適した形式でムービーをすばやく書き出すことができます。付属のプリセットを使用すると、最適な結果を得ることができます。プロジェクトで特別な設定が必要な場合は、「詳細設定」ボタンをクリックして変更することができます。

すべての携帯端末用のファイルは、H.264 圧縮規格を使用して圧縮されます。適切なプリセットを判断できるように、プリセット名の下に各プリセットの設定値（ファイルの種類、フレームサイズ、フレームレート、オーディオ周波数、ファイルサイズおよびデュレーション）が表示されます。携帯電話または携帯プレーヤーへ書き出す際には、次の形式から選択することができます。

**Apple iPod、iPad および iPhone** iPod または iPhone で最適な状態で再生されるファイルを作成します。「iPod および iPhone - 高品質」または「iPod および iPhone - 標準品質」を選択します。

オーディオポッドキャスト iPod、またはその他のオーディオプレーヤーや携帯電話で最適な状態で再生される MPEG4 ムービー形式でオーディオファイルを作成します。「オーディオポッドキャスト - 高品質」、「オーディオポッドキャスト - 標準品質」、「MP3 オーディオポッドキャスト - 高品質」、「MP3 オーディオポッドキャスト - 標準品質モノラル」および「MP3 オーディオポッドキャスト - 標準品質」から選択します。

**ポケット PC (Windows のみ)** ポケット PC で最適な状態で再生される Windows Media Video (.wmv) ファイルを作成します。

**スマートフォン (Windows のみ)** スマートフォンで最適な状態で再生される Windows Media Video (.wmv) ファイルを作成します。横向きまたは縦向きのプリセットから選択します。

**Sony PSP (プレイステーションポータブル)** Sony PSP で最適な状態で再生される MPEG4 ムービーファイルを作成します。

携帯電話 携帯電話で最適な状態で再生される MPEG4 ムービーファイルを作成します。目的の最終フレームサイズに基づいてプリセットを選択します。

関連項目



# 保存および書き出してサポートされるファイルの種類

---

[書き出してサポートされるビデオ形式](#)

[書き出してサポートされる静止画ファイル形式](#)

[書き出してサポートされるシーケンス形式](#)

[書き出してサポートされるオーディオ形式](#)

次に示す形式でファイルを書き出すことができます。ビデオキャプチャカードを搭載している場合や、他社製のプラグインを追加している場合には、次に示す以外の形式でもファイルを書き出すことができます。

## 書き出してサポートされるビデオ形式

[トップへ戻る](#)

- 3GP
- Adobe® Flash® Video (.flv)
- Adobe Flash Video (.f4v)
- アニメーション GIF - Windows のみ
- Microsoft AVI (.avi)
- Microsoft DV AVI (.avi)
- MPEG2 (マルチメディア互換 .mpg)
- MPEG2 (DVD 互換 .mpg)
- MPEG-2 (HDV .m2t: 1080i 25、1080i 30、720p 25、720p 30)  
注意： HDV 書き出しは Mac® OS ではサポートされていません。
- MPEG4 (.mp4、.mov、.avi)
- QuickTime (.mov)
- Windows Media (.wmv) - Windows のみ

## 書き出してサポートされる静止画ファイル形式

[トップへ戻る](#)

- Adobe Title Designer (.prtl)

## 書き出してサポートされるシーケンス形式

[トップへ戻る](#)

- JPEG シーケンス

## 書き出してサポートされるオーディオ形式

[トップへ戻る](#)

- Adaptive multi-rate 圧縮 (.amr)
- Advanced Audio Coding (.aac)
- Microsoft AVI (.avi) - Windows のみ
- Mp3® オーディオ (.mp3)
- MPEG4 (.mp4)
- QuickTime (.mov)
- WAV (.wav)
- Audio Interchange File Format (.aiff)

注意： Premiere Elements では、独立した.ac3 ファイル、.vob (DVD)、.mod (SD ベースビデオカメラ) ファイルの Dolby AC3 オーディオの読み込みは可能ですが、オーディオは Dolby Digital Stereo でしか書き出すことはできません。

注意： ポッドキャスト用に書き出すには、オーディオ専用の Mp3 または AAC を使用します。

## 関連項目

---



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 圧縮とデータレートの基本

[圧縮形式について](#)

[データレートについて](#)

[圧縮キーフレームについて](#)

[トップへ戻る](#)

## 圧縮形式について

ムービーを書き出すときは、コーデックを選択します。コーデックとは、ビデオの情報をDVDなどに保存転送する際に使用する圧縮方法と、圧縮した情報を再び表示できるようにする解凍方式が対になっているものです。「コーデック(Codec)」とは、圧縮(COmpression)および解凍(DECompression)を省略したものです。圧縮時には、元のファイルにある繰り返しの情報や不要な情報が削除されるので、元のファイルの情報が若干失われます。このため、ほとんどのコーデックでは品質が劣化します。一部のコーデックでは、品質の劣化を最小限に抑えて画質を高いレベルで保つことができます。特に、DVおよびMPEGコーデックは、高画質を保持します。ビデオを圧縮することで、ファイルサイズが小さくなり、データ転送レートが低くなるので、再生がスムーズになり、少ない容量で保存できるようになります。また、コーデックには様々な種類があります。1つのコーデックではあらゆる状況で最適な結果を得ることができない場合があります。例えば、アニメーションの圧縮に最適なコーデックは、一般的に実写の動画の圧縮には適していません。Premiere Elementsから書き出すときは、配信メディアを選択するだけで、最適なコーデックが自動的に選択されます。

ムービーをハードディスクやCDで再生できるように書き出す場合は、ビデオ書き出し用のコーデックは、視聴するユーザーの再生環境に適したものを使用してください。デジタルビデオやWeb用のほとんどのコーデックは、大部分のシステムが既に対応しています。ただし、特定の製品固有のコーデックを使用する場合は、対象となるユーザーが同じ製品を使用していることと、そのコーデックを容易に入手できることを確認してください。

DVDの作成やテープへの書き込みを行う場合は、コーデックの互換性を考慮する必要はありません。ファイルを再生するためのハードウェアがあれば、ムービーを表示できます。

[トップへ戻る](#)

## データレートについて

一部のビデオコーデックでは、データレートを指定することができます。データレートとは、1秒あたりに処理するビデオ情報の量を制御するものです。実際のデータレートは各フレームの映像や音声に応じて変化するので、Premiere Elementsでは最大のデータレートに自動的に設定されます。

データレートは、ビデオの用途に応じて指定します。以下は、いくつかの用途で想定されるデータレートのガイドラインです。

DVDの作成 データレートは、プログラム全体をDVDの空き容量に収録できると同時に、最高の画質が得られるように調整します。初期設定では、DVDデータレートはPremiere Elementsにより自動的に調整されます。

DV以外のビデオテープの作成 ビデオをハードディスクから録画デバイスで再生できるように、データレートはハードディスクのデータ転送レートの範囲内で設定します。ハードディスクのデータ転送レートについては、取扱説明書を参照してください。

ハードディスクでの再生 ユーザーのハードディスクの一般的なデータ転送レートを把握し、そのレートに応じてデータレートを設定します。一般的に、7200 rpmのハードディスクでは、データレートは最大20～35 MB/秒になります。これに対し、デジタルビデオの平均データレートは3.6 MB/秒です。このため、高画質で再生するためにデータレートを20～35 MB/秒に設定する必要はありません。しかし、書き出したビデオを別の編集システムやAdobe After Effectsなどの合成アプリケーションで使用する場合は、できるだけ最高の画質で書き出す必要があります。可逆圧縮（情報を持たせない圧縮形式）を使用し、編集システムがビデオのキャプチャや編集用にサポートしているデータレートを指定します。

CD-ROMでの再生 データレートは、CDドライブの速度に応じて異なります。例えば、倍速CD-ROMドライブ(300キロバイト/秒)用の最終ビデオファイルを準備する場合は、ドライブのデータレートとデータの移動時に発生するシステムオーバーヘッドの両方を考慮して、150～200キロバイト/秒に指定します。

インターネットでの再生 イントラネットの速度に応じて、100キロバイト/秒以上で設定します。インターネットとは、インターネット標準技術に基づく企業内ネットワークやプライベートネットワークのことです。インターネットは使用対象が限られているので、標準の電話線よりも通信が高品質になります。このため、通常はインターネットよりはるかに高速です。

Web経由でのストリーミングビデオ 数年前に比べるとダイヤルアップ接続のユーザー数は少なくなっていますが、できるだけ多くのユーザーがファイルを視聴できるように、ダイヤルアップ接続でインターネットにアクセスしているユーザーも考慮してデータレートを設定する必要があります。Web経由でストリーミングビデオを公開する場合は、一般的なモードの帯域幅(56 Kbps以下)に合わせてレートを低く設定します。対象となるユーザーがDSLやケーブルモードサービスなどのブロードバンドインターネットアクセスを利用している場合は、高いビットレートを使用します。

携帯端末での再生 携帯端末でファイルを再生する場合は、サイズや容量が比較的小さくなり、接続速度も低くなるので、適切なデータレートを指定することが非常に重要になります。通常は、デバイスに応じて8～90キロビット/秒の範囲で指定します。Premiere ElementsのQuickTimeプリセット書き出しオプションを選択し、ハンドヘルドデバイスでの再生に合わせてファイルを書き出すこともできます。

Web経由でのビデオファイルのダウンロード Web経由の場合、ファイルのダウンロードに要する時間を考慮する必要があるので、データレートよりもビデオファイルのサイズを重視します。ただし、ダウンロードビデオのデータレートは低くしたほうがビデオファイルのサイズが小さくなるので、より短時間でダウンロードすることができます。

## 圧縮キーフレームについて

圧縮のキーフレームは、オーディオ音量やクリップの回転など、トラックまたはクリッププロパティの制御に使用するキーフレームとは異なります。Premiere Elements は、ムービーを書き出す場合、一定の間隔で圧縮のキーフレームを自動的に配置します。圧縮時には、これらの圧縮のキーフレームは完全なフレームとして保存されます。キーフレーム間にあるフレームは中間フレームと呼ばれます。Premiere Elements は、中間フレームを前のフレームとそれぞれ比較し、変更されているデータのみを保存します。この結果、キーフレームの間隔に応じて、ファイルサイズを大幅に小さくすることができます。キーフレームの間隔を広くして、中間フレームの数を増やすと、ファイルサイズは小さくなります、画質や再生品質は落ちます。キーフレームの間隔を狭めて、中間フレームの数を減らすと、ファイルサイズは非常に大きくなりますが、画質や再生品質は向上します。

例えば、人が話している様子を正面から撮影したビデオの場合、フレームとフレームの間で変わるのは口と顔の表情だけであるため、動きの多いビデオよりもファイルサイズは小さくなります。一方、スポーツイベントのビデオでは、フレームとフレームの間でアクションが大きく変化するので、多くのキーフレームと中間フレームが必要になります。この結果、ファイルサイズが大きくなるか、再生品質が低下するかのどちらかになります。どちらになるかはビデオの圧縮率によって決まります。

圧縮形式の設定は、バランスを取る作業と言えます。ビデオ素材の種類、最終的な配信形式、対象となるユーザーという 3 つの要素間で設定を調整します。多くの場合、試行錯誤を繰り返すことで最適な圧縮設定が得られます。

### 関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 共有の一般設定

## 共有の設定のカスタマイズ

[書き出しの詳細設定のカスタマイズ](#)

[代替および配信先オプション](#)

[書き出し用コンポーネントのライセンス認証](#)

[トップへ戻る](#)

## 共有の設定のカスタマイズ

書き出し時のファイルの種類にかかわらず、プリセット（初期設定）は各用途に最適な結果になるように設定されています。しかし、プリセットで対応できない特殊な条件がある場合は、この設定を変更することができます。「コンピューター」または「携帯電話および携帯プレーヤー」オプションを使用して書き出す場合は、カスタム設定を指定できます。

**重要：** 詳細設定を変更するには、ビデオに関する詳しい知識が必要となります。正しく設定しないと、期待したようには再生されなくなります。書き出し設定はプロジェクトを操作しても更新されませんが、書き出しを行うときは、書き出し設定が正しいかどうかを常に確認することをお勧めします。オプションを変更した場合は、プリセットに名前を付けて保存しておくと、その後のプロジェクトで利用することができます。作成したすべてのプリセットが、初期設定のプリセットとともに書き出し・配信パネルのプリセットメニューに表示されます。

一部のキャプチャカードソフトウェアやプラグインソフトウェアには、特定のオプションを含む独自のダイアログボックスがあります。実際の画面にこのユーザーガイドとは異なるオプションが表示される場合は、キャプチャカードやプラグインの取扱説明書を参照してください。

## 書き出しの詳細設定のカスタマイズ

[トップへ戻る](#)

書き出し・配信パネルのいずれかのオプションを使用してファイルを書き出す場合、オプションをカスタマイズして、カスタムプリセットを書き出し設定ダイアログボックスに保存することができます。

1. 書き出し・配信パネルで、「コンピューター」または「携帯電話および携帯プレーヤー」をクリックします。
2. 保存する形式を指定して、「詳細設定」ボタンをクリックします。
3. 書き出し設定ダイアログボックスの上部で、「ビデオを書き出し」、「オーディオを書き出し」、またはその両方を選択して、書き出すトラックの種類を指定します。
4. 調整するカテゴリ（形式、ビデオ、オーディオ、マルチプレクサー、配信先）のタブをクリックし、パネルで対応するオプションを調整します。表示されるタブとオプションは、選択した書き出しの種類によって異なります。
5. オプションを調整したら、「OK」をクリックします。
6. 「名前」ダイアログボックスで、プリセットの名前を入力して、「OK」をクリックします。

## ビデオ設定

書き出し設定ダイアログボックスのビデオパネルでは、次のオプションを設定することができます（これらのオプションは、「コンピューター」または「携帯電話および携帯プレーヤー」オプションを使用してプロジェクトを書き出す場合に表示されます）。一部のオプションは、特定のプリセットでは使用できません。

ビデオを書き出し ビデオトラックの書き出しが有効になります。オフにすると、ビデオトラックの書き出しが無効になります。

オーディオを書き出し オーディオトラックの書き出しが有効になります。オフにすると、オーディオトラックの書き出しが無効になります。

ビデオコーデック システムで利用可能ないずれかのコーデック（圧縮方式）を指定します。

品質 最終ファイルの画質を指定します。通常は 3.0 に設定しますが、動きの多いビデオでは設定を高くすると良い結果が得られます。画質の設定を高くすると、ファイルのレンダリングに要する時間が長くなります。

テレビ方式 出力を NTSC 規格または PAL 規格に設定します。

フレームの幅（ピクセル単位） 出力フレームの幅を指定した幅に拡大または縮小します。

フレームの高さ（ピクセル単位） 出力フレームの高さを指定した高さに拡大または縮小します。

フレームレート（fps） NTSC 形式または PAL 形式用の出力フレームレートを指定します。

フィールドオーダー（またはフィールド） 出力ファイルのフレームをインターレースするかどうかと、インターレースする場合は奇数フィールドと偶数フィールドのどちらを優先フィールドにするかを指定します。「なし」を選択すると、プログレッシブスキャンが行われます。コンピュータディスプレイ上への表示やモーションピクチャファイルに適した設定です。NTSC、PAL、SECAM などのインターレースメディア用のビデオを書き出す場合は、「奇数」または「偶数」（初期設定）を選択します。DV フッテージは「偶数」が標準です。ただし、最近の非テープ式ビデオカメラの中には、逆のフィールド順序でビデオを生成するものもあるため、必ずビデオカメラの取扱説明書を確認してください。

ピクセル縦横比 各ピクセルの縦横比を指定します。これにより、特定のフレームの縦横比を得るために必要なピクセルの数が決まります。正方形ピクセルを使用する形式と、非正方形ピクセルを使用する形式があります。

キーフレームの間隔（秒） ビデオを書き出すときにコーデックがキーフレームを作成する頻度を秒数で指定します。

**ビットレートエンコーディング** 書き出すファイルを可変または固定のどちらのビットレートでエンコードするかを指定します。

**CBR 固定ビットレート** (CBR) は、書き出すファイルのデータレートを指定した固定値の範囲内に保ちます。複雑な箇所も単純な箇所と同じビットレートで処理されるので、圧縮による品質低下が発生する可能性が高くなります。

**VBR 可変ビットレート** (VBR) では、書き出すファイルのデータレートを指定した範囲内で変化させることができます。複雑な箇所には高いビットレートが適用され（圧縮率は低くなります）、それほど複雑でない箇所は低いビットレートで処理されます。

一般に、複雑で効率的に圧縮することが困難なフレームとは、非常に緻密であったり、動きのあるシーンのように周囲のフレームと大幅に異なる画像です。

**注意：** 内容とファイルサイズが同じ CBR ファイルと VBR ファイルの違いは次のとおりです。CBR ファイルは、様々なシステムでより確実に再生できます。これは、固定データレートのほうが、メディアプレーヤーやコンピューターのプロセッサーに対する依存度が低いためです。ただし、VBR ファイルのほうが高画質を得られます。これは、VBR では画像の内容に応じて圧縮率が調整されているためです。

ビットレート エンコードファイルに適用するビットレートをメガビット/秒の値で指定します。このオプションは、「ビットレートエンコーディング」オプションで「CBR」を選択した場合のみ表示されます。

次のオプションは、「ビットレートエンコーディング」オプションで「VBR」を選択した場合のみ表示されます。

**最小ビットレート (Mbps)** エンコーダーで使用できるビットレートの最小値をメガビット/秒の値で指定します。最小ビットレートは形式に応じて異なります。MPEG2 - DVD の場合、最小ビットレートは最低でも 1.5 Mbps に設定する必要があります。

**ターゲットビットレート (Mbps)** エンコードファイルに適用するビットレートをメガビット/秒 (Mbps) の値で指定します。

**最大ビットレート (Mbps)** エンコーダーで使用できるビットレートの最大値をメガビット/秒の値で指定します。

**M フレーム** 連続している I フレーム（イントラフレーム）と P フレーム（予測フレーム）の間の B フレーム（双方向フレーム）の数を指定します。このオプションは MPEG 形式でのみ選択することができます。

**N フレーム I フレーム**（イントラフレーム）の間のフレームの数を指定します。M フレームの値の倍数で指定します。このオプションは MPEG 形式でのみ選択することができます。

**Closed GOP の間隔** 各 Closed GOP の間隔を指定します。Closed GOP 外部にあるフレームは参照できません。GOP は、I、B、および P フレームのシーケンスで構成されます（このオプションは、MPEG を書き出しダイアログボックスでマルチメディア互換プリセット（「MPEG1 マルチメディア互換」または「MPEG2 マルチメディア互換」）を選択して「詳細設定」ボタンをクリックすると表示されます）。

**自動 GOP 配置** オンにすると、GOP が自動的に配置されます（このオプションは、MPEG を書き出しダイアログボックスでマルチメディア互換プリセット（「MPEG1 マルチメディア互換」または「MPEG2 マルチメディア互換」）を選択して「詳細設定」ボタンをクリックすると表示されます）。

**注意：** MPEG1 および MPEG2 形式には、ここに記載されていない数多くの詳細オプションがあります。ほとんどの場合、ターゲット出力に対応した形式またはプリセットを選択することで、適切なオプションが自動的に設定されます。ここに記載されていないオプションについて詳しくは、MPEG1 および MPEG2 形式の業界規格を参照してください。

## オーディオの設定

書き出し設定ダイアログボックスのオーディオパネルでは、次のオプションを設定することができます（これらのオプションは、「コンピューター」または「携帯電話および携帯プレーヤー」オプションを使用してプロジェクトを書き出す場合に表示されます）。一部のオプションは、特定のプリセットでは使用できません。

オーディオ形式 「Dolby Digital」 や 「MP3」 などのオーディオ出力の種類を指定します。また、使用されるオーディオコーデックを判断できます。

オーディオコーデック オーディオを圧縮するときに Premiere Elements が適用するコーデックを指定します。使用できるコーデックは、書き出し設定ダイアログボックスの一般パネルで指定したファイルの種類に応じて異なります。ファイルの種類やキャプチャカードによっては、未圧縮のオーディオのみをサポートするものもあります。最高の音質が得られますが、より多くのディスク容量が必要になります。オーディオコーデックを選択する前に、キャプチャカードの取扱説明書を参照してください。

サンプルレート 書き出し時のレートを指定します。レートを高くすると、書き出すファイルの音質は良くなります。レートを低くすると、処理時間が短くなり、処理に必要なディスク容量も少なくなります。CD レベルの品質は「44100 Hz」です。リサンプリングを行ったり、オリジナルのオーディオとは異なるレートを設定した場合も、処理時間が長くなります。オーディオをもともと最終的に使用するサンプルレートでキャプチャしておくと、リサンプリングによる劣化や手間を省くことができます。

サンプルモード 書き出し時の bit 数を指定します。bit 数を高くしてステレオチャンネルを選択すると、音質が良くなります。bit 数を低くしてモノラルチャンネルを選択すると、処理時間が短くなり、処理に必要なディスク容量も少なくなります。CD は 16 bit のステレオチャンネルです。

出力チャンネル 書き出すファイルで使用するオーディオチャンネルの数を指定します。初期設定で、ステレオは 2 つのオーディオチャンネルを提供します。モノラルは 1 つのチャンネルを提供します。ステレオトラックをモノラルとして書き出す場合は、オーディオがダウンミックス処理されます。

インターリーブ 書き出すファイルのビデオフレームに挿入するオーディオ情報の挿入頻度を指定します。推奨設定については、キャプチャカードの取扱説明書を参照してください。値を「1 フレーム」に設定すると、1 つのフレームが再生されるときにそのフレーム分のデュレーションのオーディオが RAM に読み込まれ、次のフレームが現れるまでそのフレームを再生することができます。再生時にオーディオが途切れる場合は、インターリーブ値がコンピューターのオーディオ処理能力を超てしまっている可能性があります。値を大きくすると、Premiere Elements が保存するオーディオセグメントが長くなり、処理頻度が下がりますが、必要な RAM 容量は多くなります。現行のハードディスクでは、1/2 ~ 1 秒のインターリーブ値が適切な設定です。

ビットレート エンコードファイルに適用するビットレートをメガビット/秒の値で指定します。通常、ビットレートの値を大きくするほど、品質が向上し、ファイルサイズが大きくなります。このオプションは、Dolby Digital ステレオおよび Windows Media Audio コーデックの場合のみ表示されます。

**注意：** ここに記載されていないオプションは、該当する形式に独自に設定されているものです。詳しくは、該当する形式の業界規格を参照してください。

ビットレートモード 書き出すファイルを可変または固定のどちらのビットレートでエンコードするかを指定します。固定は、書き出すファイルの

データレートを指定した固定値の範囲内に保ちます。複雑な箇所も単純な箇所と同じビットレートで処理されるので、圧縮による品質低下が発生する可能性が高くなります。可変では、書き出すファイルのデータレートを指定した範囲内で変化させることができます。複雑な箇所には高いビットレートが適用され（圧縮率は低くなります）、それほど複雑でない箇所は低いビットレートで処理されます。

一般に、複雑で効率的に圧縮することが困難なフレームとは、非常に緻密であったり、動きのあるシーンのように周囲のフレームと大幅に異なる画像です。

注意： 内容とファイルサイズが同じ CBR ファイルと VBR ファイルの違いは次のとおりです。CBR ファイルは、様々なシステムでより確実に再生できます。これは、固定データレートのほうが、メディアプレーヤーやコンピューターのプロセッサーに対する依存度が低いためです。ただし、VBR ファイルのほうが高画質を得られます。これは、VBR では画像の内容に応じて圧縮率が調整されているためです。

エンコードパス エンコーダーがエンコードを行う前にクリップを分析する回数を指定します。複数のパスにより、ファイルのエンコード時間が長くなりますが、通常、圧縮効率と画質が向上します。

注意： ここに記載されていないオプションは、該当する形式に独自に設定されているものです。詳しくは、該当する形式の業界規格を参照してください。

## マルチプレクサーの設定

マルチプレクサーにより、複数のデータストリームが 1 つの信号に組み合わされます。Apple iPod などの一部の形式には、次の 1 つまたは複数のマルチプレクサーオプションがあります。

マルチプレクス 使用するマルチプレクスのタイプを指定します。ビデオの再生形式として、DVD、3GPP または MP4 を選択します。マルチプレクスを使用しない場合は、「なし」を選択します。

ストリームの互換性 ビデオを再生するメディアとして、PSP（プレイステーションポータブル）、iPod または標準を選択します。

## 代替および配信先オプション

[トップへ戻る](#)

Windows Media 形式でストリーミングメディアコーデックを指定すると、「配信先」オプションが使用できます。また、QuickTime のストリーミングメディアコーデックを指定すると、「代替」という同様のオプションが使用できます。これらのオプションにより、様々なネットワーク速度に適した状態でムービーを書き出すことができます。形式に関連付けられているプレーヤーソフトウェアは、スムーズに再生することが可能な最も適切なバージョンを検出および選択します。例えば、Windows Media には「ダイアルアップモデム（56 Kbps）」や「ブロードバンドまたはケーブルモデム／DSL（768 Kbps）」などの配信先があります。QuickTime ではそれぞれの書き出しの種類に適した個別のムービーが生成されるのに対して、Windows Media では指定したすべての種類に適した 1 つのムービーが生成されます。

注意： ここに記載されていないコーデック固有の設定もあります。特定のコーデックについて詳しくは、コーデックの開発元から提供されているドキュメントを参照してください。

## Windows Media の「配信先」オプションの指定

- 書き出し・配信パネルで、「コンピューター」を選択します。次に、「QuickTime」または「Windows Media」を選択します。
- プリセットメニューからストリーミングオプションを選択します。
- 配信先パネルで、出力オプションを指定します。

圧縮 「ビデオ」タブで選択したコーデックが適用されるように指定します。これは初期設定で、ほとんどのユーザーに最適です。

非圧縮 圧縮を適用しないように指定します。この設定ではファイルサイズが非常に大きくなるため、ほとんどのユーザーには適していません。

## 書き出し用コンポーネントのライセンス認証

[トップへ戻る](#)

Premiere Elements のコンポーネントには、コーデックなど、初めて使用するときにライセンス認証を必要とするものがあります。例えば、特定の形式に初めて書き出そうとしたときに、コンポーネントをライセンス認証するよう求められることがあります。

インターネットに接続している場合は、コンポーネントのライセンス認証が自動的に行われます。インターネットに接続していない場合は、コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスが表示されます。

- コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスが表示されたら、インターネットに接続します。
- コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスで、「コピー」ボタンをクリックしてシリアル番号をコピーします。
- URL をクリックして、ライセンス認証の Web サイトに進みます。
- この Web サイトの ID ボックスにシリアル番号をペーストします。
- 自分が住んでいる国／地域と製品を選択して、「送信」をクリックします。

ライセンス認証の Web サイトに、ロック解除キーが表示されます。

- ロック解除キーをコピーして、コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスにペーストし、「OK」をクリックします。

## 関連項目





# プロジェクトのコピー

## プロジェクトのコピー コピーしたプロジェクトについて

### プロジェクトのコピー

[トップへ戻る](#)

1. ファイル／プロジェクトコピーを選択します。
2. プロジェクトのコピーダイアログボックスで、「プロジェクトをコピー」を選択してトリミングされたプロジェクトをコピーするか、「プロジェクトをすべてコピー」を選択してすべてのアセットを含むトリミングされていないプロジェクトを新しい場所に保存します。
3. プロジェクトのフォルダーを指定するには、「参照」ボタンをクリックしてフォルダーを選択します。フォルダーの参照ダイアログボックスで、「新しいフォルダーの作成」をクリックして新しいフォルダーを作成することもできます。
4. フォルダーを指定したら「OK」をクリックし、もう一度「OK」をクリックして、プロジェクトのコピーダイアログボックスを閉じます。

Premiere Elements は、新しいファイルを「トリミング」（「プロジェクトをコピー」を選択した場合）または「コピー」（「プロジェクトをすべてコピー」を選択した場合）で始まる名前のフォルダーに保存します。

### コピーしたプロジェクトについて

[トップへ戻る](#)

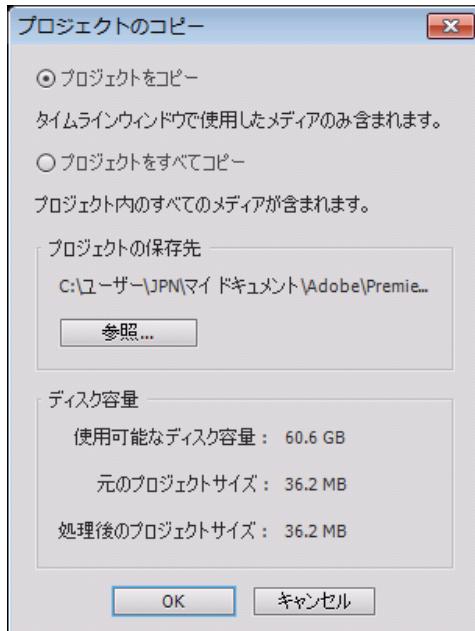
プロジェクトコピー機能は、さらに編集を行うためや、保管を目的として、プロジェクトとそのメディアを任意のフォルダーにコピーする場合に使用します。この機能を使用して、完成していないプロジェクトを別のコンピューター上で編集するために準備したり、複数のフォルダーまたはドライブにあるメディアのコピーを1つのフォルダーに集めることができます。また、既に完成しているプロジェクトの場合でも、プロジェクトのコピーを作成する前に、実際に利用されている部分だけしか残らないように、メディアの不必要な部分をトリミングすることもできます。プロジェクトコピー機能には、「プロジェクトをコピー」と「プロジェクトをすべてコピー」の2つのオプションがあります。「プロジェクトをすべてコピー」では、プロジェクト内のメディア自体はトリミングされないため、「プロジェクトをコピー」の場合よりもサイズの大きいファイルが数多くフォルダーに含まれるようになります。

プロジェクトをコピー 新しいプロジェクトファイルと、オリジナルのクイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで使用されている各クリップが、編集後の長さにトリミングされた状態でフォルダーに集められます。トリミングされたプロジェクトでは、プロジェクトをコピーした後で細かい調整を行えるように、トリミングされた各クリップのインポイントの前とアウトポイントの後ろに予備フレームとして30フレーム分が余分に付加されています。トリミングされたプロジェクトでは、レンダリングされたプレビューとオーディオプレビュー（最適化されたオーディオ）とともに、未使用のメディアが除外されます。Premiere Elements は、トリミングされたプロジェクトが開かれたときに、新しいオーディオプレビューを自動的に作成します（レンダリングされたプレビューは作成しません）。プロジェクトのファイル名と一致するよう、トリミングされたプロジェクト内のクリップのファイル名が変更されます。このオプションは、プロジェクトをハードディスクから削除する前に、完成したプロジェクトを保存に適した状態に整えるのに使用します。

注意： プロジェクトコピーは、トリミングされたクリップのインポイントおよびアウトポイントの外側にあるエフェクトキーフレームとクリップマーカーを保持します。

プロジェクトをすべてコピー 新しいプロジェクトファイルと、オリジナルプロジェクトのプロジェクトのアセットパネルにあるすべてのメディアの完全なコピーが含まれたフォルダーが作成されます。クイックビュータイムラインまたはエキスパートビュータイムラインで使用されているかどうかにかかわらず、すべてのメディアがコピーされます。「プロジェクトをコピー」とは異なり、レンダリングされたすべてのプレビューファイルが保存されます。このオプションは、プロジェクトに属しているすべてのファイルのコピーを1つのフォルダーに集めるのに使用します。これにより、プロジェクトを容易に別のコンピューターに移動したり、後で開いて編集したりすることができます。

プロジェクトフォルダーのコピーは容量が大きくなることがあるため、プロジェクトをコンピューター間で移動する場合は、外付けのハードディスクにコピーすることをお勧めします。また、ディスク書き込みプログラムを使用して、トリミングまたはコピーされたプロジェクトフォルダーをコピーまたは別のコンピューターに移動する目的で DVD に書き込むこともできます。



プロジェクトのコピーダイアログボックス



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# キー ボード ショートカット

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

# 初期設定のショートカットの使用

[キーボードショートカットについて](#)  
[ツール、ボタンおよびメニュー命令のキーボードショートカットの確認](#)

## キーボードショートカットについて

[トップへ戻る](#)

作業のほとんどは、マウスよりもショートカットキーを使用したほうがすばやく実行できます。Premiere Elements には、はじめから初期設定のショートカットセットが用意されています。また、編集／キーボードショートカットを使用して、ショートカットを表示し、変更することができます。

## ツール、ボタンおよびメニュー命令のキーボードショートカットの確認

[トップへ戻る](#)

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ツールまたはボタンのショートカットキーを確認する場合は、ツールチップが表示されるまで、ツールまたはボタンの上にマウスカーソルを合わせます。ショートカットが使用できる場合は、ツールの説明の後ろにそのショートカットが表示されます。
- メニュー命令のキーボードショートカットを確認する場合は、コマンドの右側に表示されるショートカットキーを参照します。
- ツールヒントやメニューに表示されないショートカットキーの場合は、編集／キーボードショートカット（Mac OS では Adobe Premiere Elements 11／キーボードショートカット）を選択して参照します。

関連項目



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ショートカットのカスタマイズ

## カスタムキーボードショートカットの作成

### ショートカットの削除

### ほかのショートカットのセットへの切り替え

[トップへ戻る](#)

## カスタムキーボードショートカットの作成

既定のショートカットキーを使用するだけではなく、ほとんどすべてのメニュー命令、ボタンおよびツールに新たにショートカットを割り当てることができます。様々なショートカットセットを保存しておいて、使用場面に応じて使い分けることもできます。

1. 編集／キーボードショートカットを選択します。
2. キーボードショートカットダイアログボックスで、ポップアップメニューからオプションを選択します。
  - 「アプリケーション」を選択すると、メインメニューのコマンドが、カテゴリ別に表示されます。
  - 「ウィンドウ」を選択すると、ウィンドウのボタンおよびポップアップメニューに関連するコマンドが表示されます。
3. 「コマンド」列に、ショートカットを作成するコマンドを表示します。必要に応じて、カテゴリ名のとなりの右向きの三角形をクリックして、そのカテゴリに含まれるコマンドを表示します。
4. アイテムのショートカットフィールドをクリックして選択します。
5. 次のいずれかの操作を行います。
  - ショートカットを追加するには、ショートカットに割り当てたいキーを押します。  
注意： ショートカットが別のコマンドで使用されている場合は、ダイアログボックスの一番下に警告メッセージが表示されます。
  - ショートカットを消去するには、「消去」をクリックします。
  - 上のいずれかの操作を取り消すには、「取り消し」をクリックします。
6. 作成するカスタムショートカットの数に応じて、上記の手順を繰り返します。完了したら、「別名で保存」ボタンをクリックし、キーセットの名前を入力して、「保存」ボタンをクリックします。  
注意： オペレーティングシステムによって予約され、Premiere Elements 用に割り当てることができないキーもあります。また、テンキーの数字キーや + (プラス) キーおよび - (マイナス) キーは、相対的なタイムコード値を入力するために必要なので、割り当てるできません。キーボード上の数字キーはショートカットとして割り当することができます。

[トップへ戻る](#)

## ショートカットの削除

❖ キーボードショートカットダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。

- ショートカットを 1 つずつ削除するには、ショートカットを選択して「消去」をクリックします。
- ショートカットのカスタムセットを削除するには、セットのポップアップメニューでキーセットを選択して「削除」をクリックします。削除を確認するダイアログが表示されたら、「削除」ボタンをクリックして削除を実行します。

[トップへ戻る](#)

## ほかのショートカットのセットへの切り替え

❖ 編集／キーボードショートカットを選択して、使用するショートカットセットをセットのポップアップメニューから選択します。



# 用語集

# 用語集

**3GP** Third Generation Platform（第3世代プラットフォーム）の略語。携帯電話で撮影したビデオファイルの形式としてなどで使用されています。

**16:9** ワイドスクリーンテレビの縦横比。

**AC3** [Dolby Digital](#) を参照してください。

**ADC** (アナログデジタルコンバーター) アナログのオーディオまたはビデオ信号をコンピューターで処理可能なデジタル信号に変換するハードウェア。

**AGP スロット** Accelerated Graphics Port（アクセラレーテッドグラフィックポート）スロットの略語。コンピューターのマザーボード上にある GPU カードを装着するためのコネクタ。[GPU](#) を参照してください。

**エイリアシング** 画像、グラフィック、テキストなどの境界部や斜線の線が階段状にギザギザに表示されること。

**アルファチャンネル** コンピューターグラフィックやクリップの透明な部分を定義するマット（またはマスク）を保存します。カラー情報は、赤、緑、青 (RGB) の 3 つのカラーチャンネルに保存されます。[チャネル](#)も参照してください。

**アナログビデオ** 連続する電子信号で構成されるビデオ。従来のほとんどのテレビとビデオデッキはアナログビデオ機器です。アナログビデオをコンピューターに保存して操作するには、デジタルビデオに変換する必要があります。

**アンチエイリアス** 画像、グラフィック、テキストのギザギザを取り除いて滑らかにすること。アンチエイリアスされたエッジは近づくとぼやけて見えますが、通常の距離をおいて見ると滑らかに見えます。アンチエイリアスは、放送用の高品質のグラフィックに不可欠な技術です。

**アーティファクト** ピクチャまたは音声信号の歪み。デジタルビデオの場合、アーティファクトは、入力機器に過剰な量の信号を読み込んだ場合や、不正な圧縮によって発生することがあります。

**縦横比** 画像の幅と高さの比率。例えば、標準的なビデオは 4:3 の縦横比です。また、最近は横長の 16:9 の縦横比の使用も増えています。[ワイドスクリーン](#)も参照してください。

**オーディオリード** [カット編集](#)を参照してください。

**オーディオサンプルレート** オーディオをデジタル再生するための 1 秒あたりのサンプル数。サンプルレートが高いほど、デジタルオーディオが高音質になります。44,100 サンプル/秒のサンプルレートを使用すると、CD 品質でオーディオを生成して、人間の可聴域のオーディオを取り込むことができます。

**AVI** Audio Video Interleave の略語。Microsoft® Windows® プラットフォーム用の標準的なビデオファイル形式。

**AV DV コンバーター** アナログビデオ信号をデジタルビデオ信号に変換する電子機器。[DV AV コンバーター](#)と比較してください。

**ビット数** デジタルグラフィックやビデオ画像では、表示可能なカラーの数を示します。ハイコントラスト（グレートーンなし）のモノクロ画像の bit 数は 1 bit で、オンとオフ（白と黒）だけで表示されます。bit 数が高いほど、利用できるカラーが増えます。24 bit では、数百万色のカラーを表示できます。

デジタルオーディオでは、サンプルあたりの bit 数に相当します。サンプル数が多いほど、高音質になります。

**ピットマップ** ピクセルで構成されるグラフィック画像で、各ピクセルは明るさとカラーの定義情報を持っています。

**Blu-ray** DVD の 5 倍の記憶容量を備えた光ディスク形式。単層ディスクには 25 GB を格納でき、二層ディスクの場合は 50 GB を格納できます。このディスク形式の名前は、（別の光ディスクでは赤色レーザーが使用されるのに対して）青紫色レーザーが使用されることから由来しています。

ブルースクリーン [キーイング](#)を参照してください。

**ビデオカメラ** デジタルビデオカメラ。つまり、連続したピクチャーシーケンスを録画し、ビデオフッテージを表示または転送するための信号を生成する機器です。

**キャプチャ** ソースビデオをビデオカメラまたはテープデッキからコンピューターに転送するプロセス。ソースビデオがアナログ形式の場合、このプロセスでビデオがデジタル形式に変換されます。

**キャプチャカード** キャプチャボードまたはビデオボードとも呼ばれます。コンピューターに装着され、ビデオのデジタル化に使用されます。既にデジタル化されたビデオの場合は、ファイルをハードディスクに転送します。

**チャンネル** コンピューターグラフィック用のカラー情報を保存します。グラフィックには、個別に調整できる赤、緑、青の 3 つの独立したチャンネルが含まれています。さらにチャンネル（アルファチャンネル）を追加して、透明な部分を定義することもできます。

クロマ [クロミナンス](#)の短縮形。

**クロマキー** 特定のカラーの領域を取り除くビデオエフェクト。このエフェクトは、ニュース番組で天気予報士の後ろに天気図を挿入する場合などで見ることができます。

**クロミナンス** 色相（位相角度）と彩度（振幅）で構成されるビデオ信号のカラー情報。

**Cinepak®** CD-ROM 用のビデオファイルを圧縮するときに一般的に使用されるコーデック。Cinepak は、時間圧縮と空間圧縮、データレートの制限を行います。

**クリップ** ビデオ、オーディオまたはその両方の、デジタル化またはキャプチャされた部分。

**コーデック** COmpressor/DECompressor の略語。ビデオファイルやサウンドファイルを圧縮するためのアルゴリズムを使用する機器またはプログラムです。コーデックを使用することで、ファイルの操作や保存、再生用のファイルの解凍などの作業が容易になります。一般的なコーデックでは、アナログビデオ信号を圧縮デジタルビデオファイル（MPEG など）に、アナログサウンド信号をデジタルサウンドファイル（RealAudio® など）に変換します。[圧縮](#)も参照してください。

カラーバー [NTSC カラーバー](#)を参照してください。

**カラー補正** カラーコレクション。暗い場所など、不十分な条件で撮影されたビデオのカラーを変更する処理のこと。

**合成** 画像を組み合わせて「合成」画像を生成するプロセス。

**圧縮** オーディオファイルやビデオファイルなどのデータを減らしてファイルサイズを小さくするプロセス。

**時間インジケーター** Adobe Premiere Elements のタイムラインおよびプロパティビューに表示される赤い線の付いたグレーのポインター 、およびモニターパネルに表示されるグレーの線の付いたグレーのポインター 。このインジケーターをドラッグしてクリップ内を移動することで、目的のフレームを選択します。

**カット** 最も単純なトランジションの種類。任意のクリップの最後のフレームの後に、次のクリップの最初のフレームをつなぎます。

**D1** Digital 1 の略語。フレーム縦横比 4:3 およびピクセル縦横比 0.9:1 のデジタルビデオ形式です。正方形であるアナログピクセルとは異なり、D1 ピクセルは長方形（非正方形）です。D1 はテレビ方式の国際規格で、D1-NTSC は 720x486 ピクセル、D1-PAL は 720x576 ピクセルのフレームサイズを使用します。[デジタルビデオ](#)および[正方形ピクセルフッテージ](#)も参照してください。

**データレート** 一定の時間内に移動するデータの量（例えば、1秒あたり 10 MB）。ハードディスクの情報を取得および提供する能力を表すときにも使用されます。

**デコード** エンコードされたビデオ信号を個々のコンポーネントに分解すること。[エンコード](#)も参照してください。

**インターレース解除** ビデオのインターレースによって発生したアーティファクトを取り除くこと。[インターレース](#)も参照してください。

**デジタルビデオ** バイナリ信号で構成されたビデオ。0と1の羅列でエンコードされます。コンピューターはすべてのデータをデジタル処理します。このため、アナログビデオをコンピューターで編集するときは、事前にデジタルビデオに変換する必要があります。[アナログビデオ](#)、[AV DV コンバーター](#)および[DV AV コンバーター](#)も参照してください。

**デジタル化** アナログビデオまたはオーディオをデジタル形式に変換すること。

**ディゾルブ** あるクリップから別のクリップに移行するときのフェード。

**ディザリング** 隣り合うピクセルの色を組み合わせて中間色を表示すること（例えば、隣り合う青色と黄色のピクセルを組み合わせて、緑色に見えるように表示します）。ディザリングにより、モニターで表示できないカラーに近いカラーを表示できます。

**Dolby Digital** DVD ビデオ用の非可逆の標準オーディオ形式。モノラルとステレオのオーディオをサポートしていますが、主に AC-3 コーデックで 5.1 サラウンドサウンドを圧縮するのに使用します。[非可逆](#)も参照してください。

**ドロップフレーム** 29.97 fps 形式のカラービデオに合わせるために、画像の特定のフレームを落としてタイムコードを調整すること。画像を放送に使用する場合、ドロップフレームタイムコードは重要です。[ノンドロップフレーム](#)および[ドロップフレーム](#)も参照してください。

**ドロップアウト** 磁気テープの情報が失われている部分。ドロップアウトは塵埃、使いすぎ、物理的な損傷によって発生することがあります。ドロップアウトの影響を受けたフレームではカラーピクセルが不規則に点滅することがあります。ドロップアウトを防ぐため、定期的にビデオカメラをヘッドクリーニングテープでクリーニングしてください。

**ドロップフレーム** ビデオのデジタル化またはキャプチャプロセスで失われたフレーム。コマ落ちは、ハードディスクのデータ転送率が遅い場合に発生することがあります。

**DV AV コンバーター** デジタルビデオ信号をアナログビデオ信号に変換する電子機器。[AV DV コンバーター](#)と比較してください。

**DTV** デジタルテレビ。デスクトップビデオの意味で使用されることもあります。

**DV** 通常はデジタルビデオの意味で使用されますが、DV システムや DV 形式で使用される圧縮の種類を示す場合もあります。また、デジタルビデオカメラおよびテープデッキで使用されているテープカートリッジにも規格として使用されます。

**DV 入力** ビデオカメラの DV 入力。

**DV via USB** USB 2.0 を使用して、デジタルビデオカメラ間でビデオを転送することが可能な機能。

**DVD** Digital Video Disc および Digital Versatile Disc の略語。DVD は CD と似ていますが、記憶容量ははるかに大きく、MPEG2 で圧縮された長編映画も録画できます。DVD を再生するには専用のドライブが必要です。

**DVD 形式** DVD レコーダーは、DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW、DVD+R DL、DVD-R DL のいずれかのディスク形式をサポートしています（-R と +R、-RW と +RW はそれぞれ異なります）。R ディスクの場合は、ディスクに一度だけ記録できます。RW ディスクの場合は、何度も繰り返し記録できます。DL ディスクは二層ディスクです。最も互換性の高い R ディスクを使用することをお勧めします。RW ディスクは読み取れない DVD プレーヤーもあり、互換性は低くなります。

**DVD マーカー** [マーカー](#)を参照してください。

**EBU タイムコード** ヨーロッパ放送連合によって作成された、SECAM または PAL ビデオ信号に基づくタイムコードシステム。

**エンコード** 個々のビデオ信号（赤、緑、青など）を 1 つの信号にまとめること。またはビデオデータを、コーデックを用いて別の形式に変換、符号化すること。

**FCC** Federal Communications Commission（連邦通信委員会）の略語。FCC は、米国のラジオおよびテレビ放送に関する標準を策定する機関です。

**フィールド** テレビ画面でインターレース画像を構築する、交互に並んだ一連の水平走査線。完全なテレビフレームは 2 つのフィールドで構成されます。フィールド 1 の奇数番号の走査線と、フィールド 2 の偶数番号の走査線がインターレースされます。[インターレース](#) も参照してください。

**最終カット** 高品質のクリップを組み合わせて、指定された配信メディアに書き出せるように準備した最終ビデオ製作物。[ラフカット](#) と比較してください。

**FireWire** Apple® Computer の [IEEE 1394](#) に対する商標名。

**fps** Frames Per Second（1 秒あたりのフレーム数）のこと。ビデオの再生レートを測定する基準になります。15 fps 以下の場合、人間の目は個々のフレームを識別でき、動きがぎこちなく見えます。

**フレーム** 一連の画像の中の 1 つの静止画。高速で連続表示すると、動いているように見えます。1 秒当たりのフレーム数（fps）を増やすと、動きはより滑らかになります。

**フレームレート** 再生中に表示される 1 秒あたりのフレーム数。

フレーム/秒 [fps](#) を参照してください。

**周波数** 1 秒あたりのオーディオサイクル数。ヘルツ（Hz）で表されます。周波数によって、サウンドのピッチが決まります。

**ガマット** ビデオ信号に使用できるカラーおよび明るさの値の範囲。ガマットを超える値は変形の原因となることがあります。

**グレースケール** 白と黒の中間色だけで構成されているカラーの階調。ビデオでは、グレースケールは通常 10 ステップで表されます。

**GPU** Graphics Processing Unit（グラフィック処理装置）。3D グラフィックを CPU（Central Processing Unit：中央演算処理装置）より効率的に処理するための機能が内蔵されたマイクロプロセッサーです。

**HDTV** ハイビジョンテレビ。NTSC、PAL、SECAM などの従来の形式より高解像度の信号を使用する放送規格。

**HDV** ハイビジョンビデオ。ビデオカメラで HDTV 品質のデータを録画するのに使用する形式の 1 つ。

**色相** カラー（赤、黄、青など）を知覚により区別するための測定値。白、黒、グレートーンは、色相とはみなされません。

**IEEE 1394** デジタルビデオカメラやコンピューターなどの機器間で DV を直接転送できるようにするインターフェイス規格。IEEE 1394 は、この規格に準拠するケーブルやコネクタにも規格として使用されます。FireWire または iLINK とも呼ばれます。[USB](#) も参照してください。

**iLINK** Sony® の [IEEE 1394](#) に対する商標名。

**スタビライザー** ビデオスタビライザーとも呼ばれる、カメラの手ぶれによる動きを取り除くのに使用される技法。

**フレーム間圧縮** 隣り合うフレームデータの差のみを保存することで、ビデオ情報の量を減らす圧縮方式（MPEG など）。

**インターレース** 初期のテレビ向けに開発されたシステム。現在でも一般的なテレビモニターに使用されています。電子銃が画面の内側をコーティングしている蛍光体を照らすと、偶数番号の走査線／奇数番号の走査線の順にスキャンされ、描画されます。偶数番号の線が消えるまでに、奇数番号の線が照らされて表示されます。このインターレースされたフィールドが画像として画面に写ります。

**補間** 既知のデータポイントの間に新しいデータポイントを確立する方法。

**J カット編集** ビデオの前にオーディオが始まるように編集すること。ビデオの始まりをドラマチックに演出できます。オーディオリードとも呼ばれます。

**JPEG** Joint Photographic Experts Group の略語。または、JPEG で定義された静止画圧縮用のファイル形式。ビデオは一連の静止画なので、JPEG 圧縮を使用してビデオを圧縮することもできます。[MJPEG](#) も参照してください。

**キー** ブルースクリーンキー やクロマキーなど、透明部分を作成する方法。

**キーフレーム** アニメーションエフェクトの開始点と終了点。Adobe Premiere Elements では、キーフレーム間に自動的にフレームが生成されるので、動きが滑らかになります。[補間](#) および [トゥイーン](#) も参照してください。

**キーイング** 1つのテレビ画像の一部を別の画像からのビデオに置き換えること。ブルースクリーンとも呼ばれます。[クロマキー](#) も参照してください。

**L カット編集** ビデオがオーディオの前に終了するように編集すること。あるシーンから次のシーンへの繊細なトランジションとして機能します。タイムラインウィンドウで L カットを実行するには、Alt キーを押しながらビデオの右の境界を左にドラッグします。その結果が L という文字のように見えるので、このように呼ばれます。

**レターボックス** テレビで再生するときに動画の元の縦横比を保持するための技術。レターボックスでは、画面の上下に黒いバーが追加されます。

**可逆** IEEE 1394 接続を介した DV の転送など、信号品質に影響しない圧縮方法。

**非可逆** データ品質を低下させる分、圧効率を高めた圧縮方式。非可逆アルゴリズムでは、人間の目が最も感知しにくいデータを除外することでデジタルデータを圧縮し、最大限の圧縮率を実現します。

**輝度** 明度とコントラストを組み合わせたエフェクト。

**マシニマ** 従来の映画制作技術、アニメーション技術およびバーチャル 3D ゲーム制作技術を組み合わせてムービーを作成する方法。「マシニマ」は、「マシン」と「シネマ」、または「マシン」と「アニメーション」による造語です。

**マーカー** DVD マーカーは、DVD メニューのチャプター、シーン、および停止の位置を示します。Premiere Elements では DVD マーカーはシーンマーカーとも呼ばれます。クリップマーカーはクリップ内の重要なポイントを示し、タイムラインマーカーは、シーン、タイトルの位置、またはムービー全体での重要なポイントを示します。クリップマーカーとタイムラインマーカーはクリップの位置調整やトリミングに使用します。

**マスク** [マット](#) を参照してください。

**マット** 画像の透明領域情報。通常、グラフィックの形状やブルースクリーン背景によって定義されます。マスクとも呼ばれます。

**MIDI** Musical Instrument Digital Interface。電子音楽機器とコンピューター間でデータを共有するための規格。

**ミニタイムライン** シーンラインを表示したときにモニターパネルの下部に表示されるタイムライン（[タイムライン](#) も参照）。

**MJPEG** Motion JPEG。ビデオ圧縮規格の 1 つ。個々のビデオフレームを圧縮した JPEG 画像に変換します。Motion JPEG はブロードキャスト品質のビデオに適しています。動きの多いフッテージでは MPEG より高い画質が得られます。[MPEG](#) も参照してください。

**モーションメニュー** 静止画ではなく動きのある背景画像と、アニメートされたボタン、またはそのいずれかが含まれた DVD メニュー。

**MP3** MPEG1 Audio Layer 3。デジタルオーディオ用の圧縮規格ならびにファイル形式。

**MPEG** Motion Pictures Expert Group。あるいは、圧縮の種類またはビデオ形式。個々のフレームを圧縮する JPEG とは異なり、MPEG 圧縮では

フレームとフレームの間の差のみを計算してエンコードします。

**MPEG-1** アナログビデオをデジタル形式に変換するための圧縮規格。ブロードキャスト品質に近いビデオを標準的な速度の CD-ROM で配信できるように設計されています。圧縮率は約 100:1 です。

**MPEG-2** MPEG1 規格の拡張版。テレビ放送スタジオの要件を満たすように設計されています。MPEG2 は、DVD で表示可能なブロードキャスト品質のビデオで、再生にはデコーダが必要です。

**MPEG-3** HDTV 用に開発されましたが、MPEG2 が HDTV 要件を十分に満たすことが明らかになったので、現在ではほとんど使用されていません。MP3 とは異なります。

**MPEG-4** 従来の MPEG 規格に基づき、さらにストリーミングビデオや高度な圧縮方法をサポートしています。主にビデオポッドキャスティングで使用されます。

**ネイティブの編集** キャプチャされた元のクリップ (DV および HDV) を、未圧縮の元の画質で編集すること。

**中間色** 色のない、黒から白までのグレーの範囲。中間色の領域では、RGB 値は同一になります。

**ノイズ** オーディオまたはビデオ信号の歪み。通常は干渉が原因です。

**ノイズ軽減** 記録または再生中にノイズを低減すること。

**ノンドロップフレーム** 29.97 fps のカラーテレビフレームレートを使用するタイムコード方式。ノンドロップフレームタイムコードは、放送以外の用途やほとんどのローエンドビデオテープ形式で使用されています。[ドロップフレーム](#)と比較してください。

**ノンリニア編集** コンピューター上で、タイムラインのビデオとオーディオの任意の位置にランダムアクセスして編集する方式。対照的に、従来のビデオテープエディターのリニア編集では、ビデオを最初から最後まで順に編集する必要があります。

**NTSC** National Television Standards Committee。北米、日本、中米、および南米の一部で使用されているカラーテレビの伝送規格。NTSC には、60 フィールド/秒、29.97 フレーム/秒 (fps) のインターレース表示が組み込まれています。

**NTSC カラーバー** NTSC ジェネレーターによって生成される、放送の伝送経路、録画品質、再生品質、モニターの調整をチェックするために使用される 8 つの等幅のカラーバーパターン。

**NTSC RGB** NTSC 規格に合わせた、画像の原色を表すインターレース方式の赤、緑、青のビデオ信号。

**オフライン編集** 低品質クリップでラフカットを編集すること。その後、高品質クリップで最終カットを制作します。最終クリップの制作では、通常、ラフカットの作成に使用するシステムより高度な編集システムを使用します。

**オンライン編集** すべての編集（ラフカットを含む）を最終カットの制作に使用するクリップで行うこと。

**PAL** Phase Alternating Line。ほとんどのヨーロッパ諸国および南米諸国で使用されているテレビ方式です。PAL には、50 フィールド/秒、25 フレーム/秒 (fps) のインターレース表示を使用します。

**PCI スロット** ほとんどのコンピューターに搭載されている拡張カード用の接続スロット。ビデオキャプチャカードを装着するにはほとんどの場合 PCI スロットが必要です。

**ピークファイル** オーディオファイルの波形画像を格納するキャッシュファイル。ピークファイルを使用すると、プログラムでオーディオファイルを開いたり表示するたびに波形を読み込み直す必要がなくなるので、オーディオファイルの起動、保存および再描画が速くなります。ピークファイル (\*.pk) を削除しても、オリジナルのオーディオファイルには影響しません。

**ピクセル** ピクチャ要素の略語。コンピューターのモニターの最小表示要素で、特定のカラーと明度レベルを持つ点です。グラフィック編集プログラムでは正方形ピクセルを使用します。ただし、NTSC および PAL ビデオピクセルは長方形ピクセルを使用しているので、グラフィックの縦横比

をビデオ用に調整しない限り、テレビ画面上のコンピューターグラフィックは変形して表示されます（例えば円は橢円として表示されます）。

**pixel shader** 3D グラフィックで GPU が個々のピクセルの照明効果とカラーをレンダリングするのに使用するプログラム。これにより、物体の表面をリアルに表現することができます（一部の GPU は、Pixel Shader をサポートしていません）。Pixel Shader は、主にコンピューターゲームのグラフィックを制作するのに使用されます。

**プラグイン** ソフトウェアアプリケーションの機能を拡張するソフトウェアモジュール。例えば、Adobe Premiere Elements は、VST プラグインを使用して、オーディオエフェクトを追加できます。

**ポッドキャスティング** オーディオまたはビデオファイルを Web 経由でモバイルデバイスに配信すること。

**ポスターフレーム** クリップの内容を表すサムネールとして選択された、クリップの単一フレーム。

**プレビューファイル** プロジェクト内のトラックとエフェクトに関する情報が含まれたファイル。プレビューファイルは、レンダリング処理時に作成され、ハードディスクに保存されます。プレビューファイルがあれば、最終的なムービーを書き出すときの時間を節約することができます。プレビューファイルに保存されている情報が使用できるため、書き出しのためにクリップをレンダリングし直す必要がありません。

**テープへの書き出し** デジタルビデオファイルをビデオテープに録画すること。

**プロジェクトのプリセット** プロジェクト設定に適用できる、あらかじめ定義された一連の値。

**QuickTime (MOV)** Apple Computer のビデオ、サウンドおよび 3D メディアの形式。

**ラスタライズデータ** テレビまたはコンピューター画面で画像をピクセルのグリッド（点）の羅列として表現したデータ。

**未加工のフッテージ** 未編集で変更されていないオリジナルのフィルムまたはビデオフッテージ。

**リアルタイム** データの即時処理。ビデオでは、レンダリングプロセスを中断せずにプレビューできるエフェクトやトランジションでリアルタイムが使用されています。

**リージョンコード** DVD ディスクを特定の地域のプレーヤーでしか再生できないように制限する機能。

**レンダリング** ビデオフレームに編集、エフェクト、トランジション等を演算して最終出力画像を得ること。

**解像度** ビデオの各フレームのピクセル数（640×480 など）。ほかのすべての条件が同一であれば、解像度が高いほど、画質が高くなります。

**RGB** 赤、緑、青。コンピューターモニターやテレビ画面にカラーを表示するための三原色です。

**リップル編集** 挿入または削除されたクリップと関連して、タイムラインでクリップを自動的に前後に移動すること。

**ローリング編集** クリップが挿入または抽出されたときや、クリップのデュレーションが変更されたときに、連続したクリップのデュレーションを自動的に変更すること。

**ラフカット** ビデオ製作における準備用の素材。通常は、最終カットに使用するクリップより画質の低いクリップを組み合わせて作成します。

**サンプルレート** デジタルオーディオにおける 1 秒あたりのサンプル数。サンプル数が多いほど、高音質になります。

**彩度** カラーの強さまたは純度。彩度は、色相に対するグレーの量を表し、0%（グレー）から 100%（彩度 100%）で測定されます。

**シーン検出** ビデオクリップのシーンの切れ目の自動検出。シーン検出は、ビデオのキャプチャ（ただし、HDV のキャプチャは除く）に使用したり、キャプチャしたクリップで使用したりできます。Premiere Elements では、画像ベースのシーン検出をサポートしています。

シーンマーク マーカーを参照してください。

シーンライン メディアクリップのレイアウトが視覚的に表示されるため、クリップの配置やタイトル、トランジション、エフェクトの追加が簡単にできます。

スクラブ シャトルやインジケーターを使用してビデオを前方または後方にプレビューすること。

**SECAM** Systeme Electronique Couleur Avec Memoire。東欧、ロシア、アフリカで主に使用されているテレビ形式です。これらの国々では、テレビは SECAM と PAL の両方をサポートしていますが、デジタルビデオカメラと DVD プレーヤーは PAL のみを使用しています。したがって、これらの国の Adobe Premiere Elements ユーザーは、プロジェクトおよび DVD に PAL プリセットを使用する必要があります。

**S/N 比** デシベル (dB) で表される、ビデオまたはオーディオの信号とノイズの比率。この値が高いほど、高画質または高音質になります。

スライド編集 前のクリップのアウトポイントと次のクリップのインポイントを、中央のクリップやプログラムの長さに影響を与える調整機能。スリップ編集と比較してください。

スリップ編集 クリップのインポイントとアウトポイントを、隣接するクリップやプログラムの長さに影響を与える調整機能。スライド編集と比較してください。

**S/N S/N 比** を参照してください。

スノー ビデオ画面に不規則に現れるノイズ。多くの場合、ビデオテープのヘッドの汚れやテレビの受信状態の悪さが原因です。

ソースフッテージ カメラで撮影された未編集のビデオ。

空間圧縮 同様のカラーの領域を識別して重複を排除することで、1つのビデオフレームに含まれるデータ量を減らす圧縮方法。コーデックも参照してください。

分割表示 画面を分割して複数のシーンを同時に表示する特殊効果。

正方形ピクセルフッテージ ピクセル縦横比が 1:1 のフッテージで、代表的なものとしてアナログビデオがあります。ほとんどのコンピューターグラフィックのピクセル縦横比も 1:1 です。D1 も参照してください。

静止画フレーム 1 つのビデオフレームが繰り返されること。動きがないように見えます。

ストーリーボード ムービー内の各クリップを表している一連の画像。画像を並べ替えて、クリップが表示される順序を変更します。Adobe Premiere Elements では、ストーリーボード形式の編集はシーンラインで行います(シーンラインの概要を参照)。

ストレートカット 最も一般的な編集。タイムラインウィンドウに連続するクリップが順番に配置されます。ストレートカットは、シーンが似ていって、編集を目立たなくする必要があるトランジションに適しています。

ストリーミング ファイル全体をダウンロードしてから再生するのではなく、Web で受信しながらビデオを再生する手法。

ストライピング 正しく編集、再生できるように、黒などのビデオ信号を記録することで、制御トラックとタイムコードをあらかじめ編集用テープに書き込むこと。ブラックストライプとも呼ばれます。

スーパーインポーズ 1 つまたは複数のレイヤーを透明化して重せ合わせる、画像の合成方法。合成も参照してください。

**S-ビデオ** Super-Video。ビデオ情報を、ルミナンス（明るさ）用とクロミナンス（カラー）用に 2 つの異なる信号に分離することでビデオを転送する技術。

時間圧縮 ビデオフレーム間で同様の領域を識別して重複を排除する圧縮方法。コーデックも参照してください。

**タイムコード** ビデオを時間、分、秒およびフレーム（例えば、1:20:24:09）で測定する時間形式で、精密な編集が可能になります。ドロップフレームおよびノンドロップフレームも参照してください。

**タイムライン** ビデオ編集プログラムのグラフィカル要素。ビデオ、オーディオおよびグラフィッククリップを配置します（ミニタイムラインも参照）。

**トランスコード** ファイルを任意のファイル形式から別のファイル形式に変換すること。つまり、データを再エンコードすることです。

**トランスマット** オブジェクト（テキストやグラフィックなど）を移動、回転、配置または分布することで、オブジェクトの位置を変更する操作。

**トランジション** ビデオであるクリップから別のクリップに切り替えるプロセス。多くの場合、この視覚的な切り替えにはエフェクトが適用され、任意のクリップの要素と別のクリップの要素がブレンドされます。

**透明度** パーセント単位で表されるビデオクリップまたは要素の不透明度。

**トリミング** クリップの先頭、中間または最後からフレームを削除すること。

**トゥイーン** 2つの画像の間にフレームを挿入して、動きを滑らかにする機能。キーフレームも参照してください。

**非圧縮ビデオ** 元のサイズのまま表示または保存される、未加工のデジタル化されたビデオ。

**USB** Universal Serial Bus。プラグアンドプレイに対応したインターフェイス規格。アダプターカードをインストールしたり、ほかの要素を構成したりしなくとも、コンピューターに新しい機器を追加できます。IEEE 1394 も参照してください。

**vertex shader** 3D グラフィックで GPU が、空間におけるオブジェクトの相対位置をレンダリングして、エフェクトをリアルに表現するプログラム（一部の GPU は、Vertex Shader をサポートしていません）。Vertex Shader は、主にコンピューターゲームのグラフィックを制作するのに使用されます。

ビデオキャプチャカード キャプチャカードを参照してください。

**ビデオ形式** ビデオ信号をビデオテープに記録する方法を決定する規格。DV、8-mm、Beta、VHS などがあります。

**VOB** DVD Video Object。VOB 形式は、一般に DVD Video の作成に使用されます。この形式では、ビデオ、オーディオ、タイトルストリームおよびメニューコンテンツが 1 つのファイルに統合されます。ビデオストリームは主に MPEG2 です。

**ワイドスクリーン** 標準の 4:3 形式より幅の広いフィルムおよびビデオの縦横比。従来は幅の広いフィルム形式の呼称でしたが、現在は主に DVD の標準ワイドスクリーンの 16:9 形式を意味します。16:9 形式は HDTV 用に指定された縦横比です。

**ズーム** 撮影中にカメラの焦点を被写体に近づけたり、遠ざけたりすること。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)